SUPER LA SYNTHESIZER D-70

Mode d'emploi

INTRODUCTION

Merci d'avoir choisi le synthétiseur Super LA D-70 de Roland. Pour tirer pleinement parti des fonctions du D-70 et vous assurer une utilisation sans problèmes, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi.

Copyright © 1990 par ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

COMMENT UTILISER CE MODE D'EMPLOI

■ Les modes du D-70

Les fonctions du D–70 sont organisées en quatre modes: PLAY, EDIT, PCM CARD et ROM PLAY

● Mode Play

C'est le mode de jeu normal du D–70. Les données peuvent même être modifiées en cours de jeu.

● Mode Edit

Ce mode vous permet de modifier (éditer) les données et de les transférer.

● Mode PCM Card

Ce mode donne accès aux sons d'une carte PCM (vendue séparément).

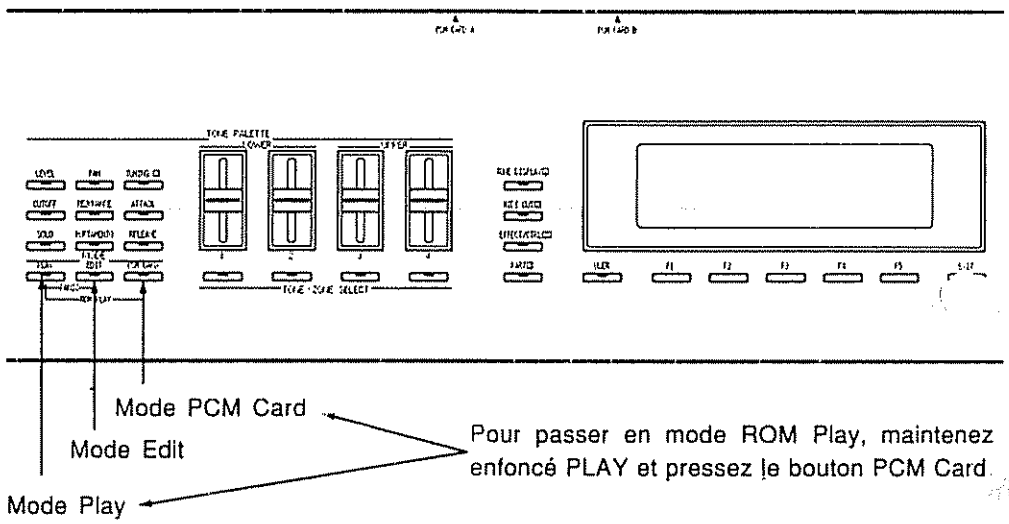
* Le mode PCM Card peut être sélectionné depuis le mode Play.

● Mode ROM Play

Ce mode permet la reproduction du morceau de démonstration intégré au D–70.

■ Comment sélectionner un mode

Pour sélectionner un mode, pressez un bouton en façade.



L'indicateur du bouton pressé s'allumera.

* N'éteignez pas l'appareil alors que vous êtes en mode ROM Play.

■ Comment lire ce mode d'emploi

Ce mode d'emploi est organisé selon les modes du D–70, comme suit. Lisez chaque chapitre si nécessaire.

Chapitre 1 **Pour commencer**

Ce chapitre explique comment préparer le D–70 à jouer, sélectionner des Performances, connecter le D–70 avec d'autres appareils et essayer les sons.

Chapitre 2 **Jouer (Play)**

Ce chapitre donne les notions de base nécessaires à l'utilisation du mode Play; comment est organisé le D–70, comment accomplir différentes procédures ainsi que la signification des affichages en mode Play.

Chapitre 3 **Editer (Edit)**

Ce chapitre explique comment faire des modifications (éditer), comment un Tone est organisé, comment la mémoire est organisée, les procédures d'édition, ainsi que la signification des affichages du mode Edit. Le mode PCM Card est également couvert par ce chapitre.

Chapitre 4 **Ecriture/commandes (Write/Command)**

Ce chapitre explique comment sauvegarder (écrire) les données une fois modifiées, ainsi que d'autres fonctions (commandes) utiles pour la gestion des données.

Chapitre 5 **Appendice**

Ce chapitre contient les messages d'erreur, les causes de mauvais fonctionnement, une liste des paramètres et d'autres informations.

■ Conventions utilisées dans ce mode d'emploi

Les boutons de façade du D-70 que vous devez presser seront indiqués comme suit dans ce mode d'emploi.

(Exemple) Bouton PLAY → [PLAY]
Boutons du curseur [▲]/[▼]/[▶]/[◀]

Quand il vous est demandé de maintenir pressé un bouton pendant que vous en pressez un autre, cela vous est indiqué de la façon suivante.

(Exemple) Tout en maintenant [TONE/ZONE SELECT] enfoncé, pressez [TONE]
→ [TONE/ZONE SELECT] + [TONE]

Les commandes autres que des boutons sont indiquées par [ ]

(Exemple) Molette de valeur → [VALUE]

● A propos de l'afficheur

Différents écrans sont imprimés et servent de référence dans ce mode d'emploi. Toutefois, les données affichées (nom des sons, etc.) ne correspondent pas obligatoirement aux données d'usine de votre instrument.

SOMMAIRE

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES 9
REMARQUES IMPORTANTES 10
DESCRIPTION EXTERNE 11

Chapitre 1 Pour commencer

(1) PREPARATION 14
1. Connexions 14
2. Mise sous tension 15

(2) ROM PLAY (auto-démonstration) 16

(3) JOUER AVEC LE D–70 17
1. Pour sélectionner une Performance 17
■ Sélection d'une Performance depuis l'affichage de User Set 17
■ Sélection d'une Performance depuis la liste des Performances 19
2. Essayons les fonctions de jeu 20
■ Dynamique 20
■ Aftertouch 20
■ Levier de bender/modulation 20
3. Accord général (Master Tune) 21
4. Réglez la tonalité 22

Chapitre 2 Jouer

(1) ORGANISATION GÉNÉRALE 24
1. Comment est organisé le D–70 24
2. Patches 26
■ Comment est organisée une Tone Palette 26
● Assignation de sortie 26
■ Paramètres de Patch 27
● Mode de clavier 27
● Mode de dynamique et seuil 27
● Assignation de clavier et Solo Legato 28
● Portamento 28
3. Performance 29
■ Comment est organisée une palette MIDI 29
■ Paramètres de Performance 30
● Mode de clavier 30
● Mode de dynamique et seuil 30
4. Mode de clavier et Zone 31
■ Chaque Partie a une Zone 31
■ Mode de clavier et Zone 32
5 Commandes (Controllers) 33
■ Types de commande 33
■ Tableau des commandes 34
● Réglages des commandes internes 34
● Réglages des commandes de la sortie MIDI 34
6. Cheminement du signal 35
■ Cheminement des données de clavier 35
■ Cheminement des données MIDI 35
7. Données de carte RAM 36

(2) MODE DE JEU (Mode PLAY) 37
1. Comment interpréter l'affichage 37
■ Les boutons de fonction 37
2. Comment sélectionner les affichages 38
3. Comment modifier les réglages 39
■ Procédure de base de modification des réglages 39
■ Pour utiliser les curseurs de la Tone Palette 39
● Pour éditer les paramètres avec la Tone Palette 40
● Pour éditer les paramètres avec la palette MIDI 41
● Pour éditer les paramètres d'effet 42
■ Pour utiliser TONE/ZONE SELECT 43
● Pour mettre un Tone hors service 43
● Pour sélectionner un Tone 43
● Réglages de Zone pour un Tone 43
● Réglages des assignations de sortie 43
● Pour désactiver un canal MIDI 44
● Pour émettre un message de changement de programme 44
● Réglages de Zone pour un canal MIDI 44
■ Pour sélectionner une Performance, un Patch ou un Tone 44
● Pour sélectionner une Performance 44
● Pour sélectionner un Patch 45
● Pour sélectionner un Tone 45
■ Pour transmettre un message de changement de programme 46
■ Comment utiliser SOLO et PORTAMENTO 47
4. Carte RAM 48
■ Comment insérer une carte RAM 48
■ Commutateur de protection de la carte RAM 48
5. Utiliser le MIDI pour sélectionner Performances ou Patches 49
■ Pour sélectionner des Performances 49
■ Pour sélectionner les Patches 50
■ A propos des numéros de changement de programme 50
6. La fonction Panic 51
■ Données transmises 51

(3) FONCTIONS DE CHAQUE ECRAN (Mode PLAY) 52
1. User Set 52
■ Sélectionner un groupe de User Sets 52
■ Sélectionner une Performance 52
2. Tone Display (affichage des Tones) 53
■ Régler l'assignation de clavier (Key assign) 53
■ Régler l'assignation de sortie (Output assign) 53
■ Régler le niveau du Patch 53
■ Régler le mode de clavier 54
■ Régler le point de split 54

■ Utiliser les curseurs de la Tone Palette pour l'édition 54
3. L/U PRM (paramètres Upper et Lower) 56
■ Déterminer comment les sons seront produits 56
■ Régler le mode de clavier 57
■ Régler le point de split 57
4. Tone Display R (affichage des Tones rythmiques) 58
■ Vérifier les réglages de la configuration rythmique (Rhythm Setup) 58
■ Régler le niveau de la Partie Rythmique 58
5. Reverb 59
■ Faire les réglages de reverb à l'aide des curseurs de la Tone Palette 59
■ Faire les réglages d'assignation de sortie 60
6. Chorus 61
■ Faire les réglages de chorus à l'aide des curseurs de la Tone Palette 61
■ Faire les réglages de chorus à l'aide du curseur 62
■ Faire les réglages d'assignation de sortie 63
7. Controller Map (tableau des commandes) 64
■ Régler ce tableau de commandes 64
● Sélectionner une commande 64
● Déterminer les fonctions d'une commande 64
● Déterminer la zone du clavier à laquelle l'effet s'applique 65
8. Part PRM 1/2 (paramètres des Parties) 66
■ Réglages d'une Partie 66
■ Sélectionner la Partie jouée par le clavier 67
9. MIDI OUT 68
■ Régler les canaux MIDI 68
■ Régler le mode de dynamique et le seuil de déclenchement 68
■ Vérifier les numéros de changement de programme 68
■ Régler le mode de clavier 69
■ Régler le point de split 69
■ Edition à l'aide des curseurs de la Tone Palette 69
10. MIDI CTRL Map 71
■ Régler le tableau des commandes MIDI 71
● Sélectionner une commande 71
● Déterminer les fonctions d'une commande 71
● Déterminer la zone du clavier à laquelle s'applique l'effet 72

Chapitre 3 Edit

(1) SURVOL DE L'EDITION 74
1 Tones 74
■ Nombre maximal de notes simultanément jouables 75
■ Tessiture sur le clavier 75
2. PCM et DLM 76
■ Si le WG est réglé sur PCM 76
■ Si le WG est réglé sur DLM 76
3 Organisation de la mémoire 78
■ A propos des données dans l'aire temporaire 80
● Lorsque vous éditez ou écrivez en mémoire 80
● Lorsque vous changez de mode ou exécutez la fonction Panic 81
● Lorsque vous exécutez une commande 81
4. Rhythm Setup (configuration rythmique) 82

(2) PROCEDURES DE BASE (Mode EDIT) 83
1. Comment interpréter l'écran 83
■ A propos des boutons de fonction 83
2. Comment sélectionner les écrans 84
■ Utiliser le menu pour sélectionner un écran 85
■ Utiliser la fonction d'accès direct (Jump) pour sélectionner un écran 85
● Jump (accès direct) 85
● Comment régler une destination pour votre raccourci d'accès 86
■ Pour retourner au niveau supérieur précédent, pressez EXIT 86
■ Pour retourner au menu Edit, pressez EDIT 86
3. Comment modifier les réglages 87
■ Procédure de base pour modifier les réglages 87
● Comment écrire des caractères 87
■ Edition à l'aide des curseurs de la Tone Palette 88
● Pour assigner un curseur 88
● Pour annuler une assignation de curseur 88
■ Utiliser TONE/ZONE SELECT 89
● Couper un Tone 89
● Sélectionner un Tone 89
● Changer de section à éditer 89
● Changer les numéros de note 90
■ Comment sélectionner Performances, Patches et Tones 90
● Sélectionner les Performances 90
● Sélectionner les Patches 90
● Sélectionner les Tones 91
■ Comment utiliser SOLO et PORTAMENTO 92
4. Carte PCM 93
■ Comment insérer une carte PCM 93
5. Sélectionner un Tone d'origine 94
6 Points importants pour l'édition 95
■ Editer une Partie 95
■ Editer un Tone 95
■ Utiliser les fonctions Write ou Command 95

(3) FONCTIONS DE CHAQUE ECRAN (Mode EDIT) 96
■ Performance Edit (édition de Performance) 96

1. KB PRM 96
2. Part Setting 98
3. Int CTRL Map 99
4. MIDI CTRL Map 101
5. MIDI OUT 102
6. MIDI Palette 104
7. Effector 105
■ Patch Edit 107
8. Patch Common 107
9. Patch L/U PRM 108
10. Palette L-1 111
■ Tone Edit 114
14. Tone PRM 114
15. Tone Pitch 115
16. Tone TVF 118
17. Tone TVA 124
18. Tone LFO 127
■ Rhythm Setup (configuration rythmique) 129
19. Rhythm PRM 129
20. Rhythm Pitch 132
21. Rhythm TVF 133
22. Rhythm TVA 134
23. Rhythm Common 136
■ System Setup (configuration du système) 137
24. System Setup 137
25. D.Xfer I ↔ C 139
26. D.Xfer I → M 141
27. D.Xfer C → M 143
28. D. Xfer T → M 144
29. Tx CH Name 146

(4) MODE PCM CARD (carte PCM) 147
■ Pour sélectionner un Tone d'origine 147

Chapitre 4 Write/Command

(1) WRITE (mise en mémoire) 150
1. Différents types d'écriture en mémoire 150
2. Précautions lors de l'écriture de données 151
3. Procédures 152
■ Sélection de l'écran d'écriture (Write) 152
■ Sélection de l'emplacement de l'écriture 152
● Pour écrire une Performance ou un Patch ... 152
● Pour écrire un Tone 152
■ Exécution de la procédure d'écriture 153
4. Comment assigner une Performance à un User Set 154
■ Spécifiez la Performance à assigner 154
■ Appelez l'écran d'écriture (Write) 155
■ Sélectionnez l'emplacement de l'écriture 155
■ Exécution de la procédure d'écriture 155

(2) COMMAND 156
1. Types de commandes 156
2. Fonctions des commandes 157
● Copy (copie) 157
● Initialize (initialisation) 157
● Exchange (échange) 157
■ Commandes spéciales 157
● CH setting (réglage de canal MIDI) 157
● Orig. Tone PRM (param. du Tone d'origine) 158
● Store All (mémorisation globale) 158
● Name Delete (effacement de nom) 158
3. Remarques pour l'exécution d'une commande ... 159
4. Procédures 160
■ Pour exécuter la copie, l'initialisation ou l'échange de données 160
■ Pour modifier le réglage des canaux MIDI 162
■ Pour exécuter la commande Orig. Tone PRM. 163
■ Pour exécuter la commande Store All 164
■ Pour exécuter la commande Name Delete 166

Chapitre 5 Appendice

(1) MESSAGES D'ERREUR 168
(2) MAUVAIS FONCTIONNEMENTS 170
(3) LISTE DES PARAMETRES 174
(4) DONNEES D'INITIALISATION 182
(5) TONES D'ORIGINE 186
(6) DLM 187
(7) REGLAGES D'USINE 188
(8) A PROPOS DU MIDI 195

Messages exclusifs Roland 198
Equipement MIDI 202
Tableau d'équipement MIDI 211

CARACTERISTIQUES 213
INDEX 215

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

Le D–70 est un synthétiseur multi-timbral utilisant une source sonore à synthèse LA de deuxième génération qui offre un grand nombre de sonorités de haute qualité, avec un TVF pour modifier ces sons. C'est également un clavier de commande MIDI aux multiples fonctions qui représente le choix idéal sur scène comme en studio.

● Ondes PCM de haute qualité et DLM

Le D–70 contient des ondes PCM (fragments de son) telles que du bruit blanc, des ondes en dents de scie, ainsi que des courtes boucles PCM. Celles-ci peuvent être traitées par le TVF pour créer une grande variété de sons. En plus de ces ondes, une large gamme d'ondes PCM de haute qualité est fournie, allant de sons acoustiques réalistes à des sonorités de synthétiseurs. Ces ondes PCM peuvent également être traitées par le TVF pour créer vos propres sons originaux. En plus, la DLM («Differential Loop Modulation» ou modulation différentielle en boucle) permet de prendre une section de cette onde PCM et de lui ajouter une modulation en boucle pour créer des partiels inharmoniques absents de l'onde originale. Le résultat pourra ensuite être traité par le TVF pour créer des sonorités totalement nouvelles. Pour compléter les ondes PCM internes, des cartes PCM vendues séparément (série SN-SPLA, série SN-U110) peuvent servir à une création sonore encore plus riche et plus variée.

● Création sonore avec PCM + TVF

Le D–70 est le premier de la série D à offrir une création de sons utilisant PCM + TVF. Le nouveau TVF (Filtre Variant dans le Temps) permet trois modes (passe-bas, passe-haut et passe-bande) ainsi que de la résonance. Ceci vous permet d'aller bien au delà de la simple reproduction d'ondes PCM et donc de créer ainsi de nouveaux sons particulièrement expressifs.

● Unité d'effets numériques

Le D–70 dispose d'une unité d'effets (reverb/chorus) numériques intégrée créant une sensation d'espace stéréo

● Clavier pour le jeu en direct

Le D–70 est conçu en tant qu'instrument particulièrement performant pour le jeu en direct. Par exemple, une fonction peut être assignée aux quatre curseurs de la Tone Palette, vous permettant de bouger ces curseurs pour modifier le son en temps réel au cours du jeu.

● Facilité d'utilisation

Le grand écran vous donne instantanément une grande quantité d'informations. De plus, les affichages fréquemment utilisés disposent de leur propre bouton pour un appel rapide. Enfin, la fonction Jump vous permet de créer une macro-commande (un raccourci d'accès) pour obtenir immédiatement l'affichage de votre choix.

● Trois modes de clavier

Le D–70 offre trois modes: Layer, Split et Zone. Vous pouvez utiliser le mode le plus efficace pour vos besoins musicaux et passer d'un mode à l'autre par la simple pression d'un bouton.

● Configuration de l'utilisateur (user set)

N'importe quelle Performance (son) peut être assignée à l'un des cinq boutons de fonction (sous l'écran). Dix groupes (User Set) de ces configurations sont programmables et 50 performances sont donc accessibles par les boutons de fonction.

● Commandes polyvalentes

Chaque commande peut se voir assigner deux fonctions différentes. l'utilisation d'une seule commande entrainant la création de deux effets différents

● Clavier de 76 notes

Le clavier sensible à la dynamique et à l'aftertouch du D-70 permet d'exploiter la dynamique de jeu et la pression sur les touches pour commander le volume ou la sonorité. Le clavier de 76 notes vous permet de tirer pleinement parti des différents modes de clavier.

● Fonctionnement multi-timbral

La source sonore multi-timbrale du D–70 peut produire simultanément cinq parties et une partie rythmique. Utilisé avec un séquenceur MIDI, un unique D–70 peut produire les sonorités de tout un orchestre.

● Fonction «panique»

La fonction «panique» permet la suppression instantanée de toute note «coincée», que ce soit sur le D–70 lui-même ou sur une source sonore externe connectée.

● Carte mémoire

Une carte RAM vendue séparément (M–256E) peut mémoriser tous les réglages du D–70. Tout en jouant, vous pouvez instantanément rappeler des Performances, etc., venant d'une carte RAM

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des instructions de sécurité énumérées en page 2, veuillez lire ce qui suit.

Alimentation secteur

- Chaque fois que vous faites des connexions avec d'autres appareils, commencez d'abord par éteindre tout votre équipement. Cela évitera les mauvais fonctionnements et les dommages causés aux haut-parleurs.
- N'alimentez pas l'appareil depuis la même prise que celle servant à alimenter des appareils générateur de distorsions (tels que des moteurs, variateurs de lumière)

Emplacement

- Si l'appareil doit être utilisé près de récepteurs de TV ou de radio, les images peuvent souffrir d'interférences et le son de parasites. Dans de tels cas, éloignez l'appareil de ces récepteurs.
- Evitez de stocker l'appareil dans des lieux sujets à des températures extrêmes (l'exposition directe au soleil ou la station dans un véhicule fermé peut entraîner une déformation ou une décoloration de l'appareil) ou près d'appareils générant de la chaleur.

Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'appareil avec un chiffon sec et doux, à la rigueur légèrement humide. Pour ôter les tâches rebelles, utilisez un détergent neutre et doux. Ensuite n'oubliez pas d'essuyer avec un chiffon doux.
- N'utilisez jamais d'essnce, de diluant, d'alcool ou d'agents similaires pour éviter le risque de décoloration et de déformation.

Autres précautions

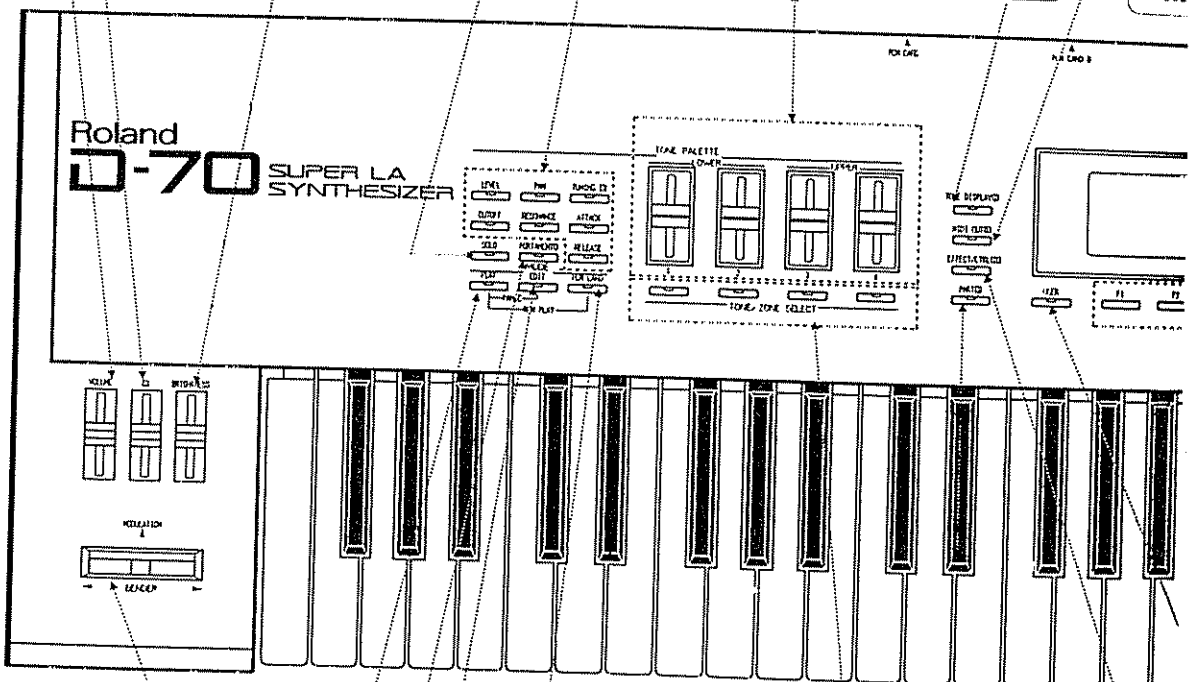
- Protégez l'appareil des chocs violents.
- Ne laissez aucun objet étranger (pièces de monnaie, fils, etc.) ou liquides (eau, boissons,etc.) pénétrer dans l'appareil.
- Une certaine quantité de chaleur sera émise par l'appareil, cele ne doit pas être considéré comme anormal.
- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, contactez d'abord votre revendeur Roland

Sauvegarde de mémoire

- A l'intérieur de l'appareil se trouve une pile qui sert à maintenir le contenu de la mémoire lorsque l'alimentation est coupée. La durée de vie normale de cette pile est de 5 ans ou plus mais il est fortement recommandé de la changer tous les 5 ans.
  Vous devez être averti que la durée de vie de la pile varie en fonction de l'environnement physique (plus spécialement de la température) dans lequel l'appareil est utilisé. Lorsqu'il est temps de changer cette pile, contactez votre revendeur.
- Lorsque la pile devient trop faible, le message suivant apparaît dans l'afficheur à la mise sous tension: **Inter... Battery Low! (EXIT)** A cet instant, il est possible que le contenu de la mémoire ait déjà été perdu.
- Vous devez être averti que le contenu de la mémoire peut être parfois perdu; lorsque l'appareil est envoyé pour réparation ou si par malchance un mauvais fonctionnement survient. Les données importantes doivent être sauvegardées par le MIDI ou notées sur du papier. Durant les réparations, malgré tout le soin apporté pour éviter la perte de données, dans certain cas toutefois, notamment lorsqu'un circuit proche de la mémoire elle-même est hors service, nous regrettons qu'il ne puisse pas être possible de recouvrer les données.

DESCRIPTION EXTERNE

[PANNEAU AVANT]



Curseur de volume général
Ce curseur règle le volume des prises MIX OUT et casque Il n a aucun effet sur le volume des prises DIRECT OUT

Curseur C1
Ce curseur peut être utilisé pour commander les sons internes du D–70, ou émettre des messages de changement de commande MIDI afin de commander des sources sonores externes

Curseur Brightness
Ce curseur contrôle la brillance d'un son

Bouton SOLO
Presser ce bouton règlera les deux sections Upper et Lower en mode Solo

Boutons de la Tone Palette
Ces boutons déterminent la fonction qui sera assignée aux quatre curseurs de la Tone Palette

Curseurs de la Tone Palette
Ces curseurs commandent la sonorité du D–70 ou des sources sonores externes comme déterminé par les boutons de la Tone Palette

Bouton Tone
Lorsque vous pre
du Patch actuelle
que vous presser

Bouton
Lorsque vo
(MIDI OUT
sera affich
presserez

Boutc
Utilisez

Levier Bender / Modulation
Ce levier vous permet de commander la hauteur, d'ajouter du vibrato ou de modifier un son de diverses manières

Bouton PCM Card
Pressez ce bouton pour écouter un son PCM d'une carte PCM optionnelle (SN–SPLA ou série SN–U110) ou de la mémoire interne

Bouton Effect / C
Lorsque vous pressez
(reverb/chorus) et les
seront affichés. L'écran
presserez ce bouton.

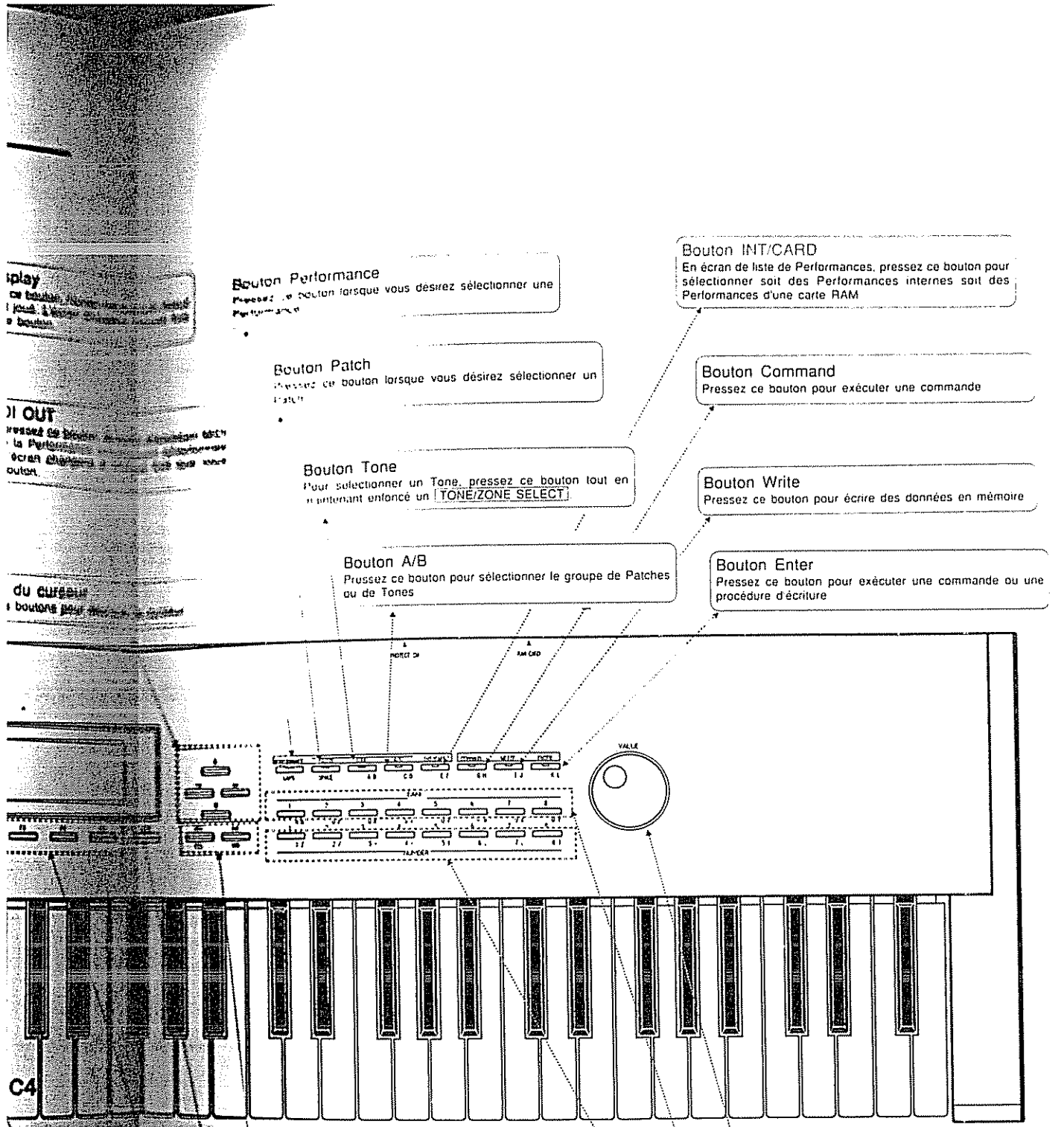
Bouton Edit
Pressez ce bouton pour éditer des données

Bouton Part
Pressez ce bouton pour sélectionn
désirez jouer au D–70. Lorsque vous
statut multi-timbral actuel est affich
chaque fois que vous presserez ce

Bouton Portamento
Pressez ce bouton pour appliquer du portamento aux deux sections Upper et Lower
* Le Portamento est disponible lorsque l'assignation du clavier est réglée sur solo

Bouton Tone / Zone Select
Pressez ce bouton pour couper un Tone sonore MIDI externe. De même, vous pouv
Zone du clavier en maintenant ces boutons jouant des notes. De plus vous pouvez
Tone ou transmettre un message de c
programme en maintenant enfoncé un de ce
pressant le bouton Tone

Bouton Play
Pressez ce bouton pour passer en mode de jeu (Play)



Bouton Performance
Pressez ce bouton lorsque vous désirez sélectionner une Performance

Bouton Patch
Pressez ce bouton lorsque vous désirez sélectionner un Patch

Bouton Tone
Pour sélectionner un Tone, pressez ce bouton tout en maintenant enfoncé un TONE/ZONE SELECT

Bouton A/B
Pressez ce bouton pour sélectionner le groupe de Patches ou de Tones

Bouton INT/CARD
En écran de liste de Performances, pressez ce bouton pour sélectionner soit des Performances internes soit des Performances d'une carte RAM

Bouton Command
Pressez ce bouton pour exécuter une commande

Bouton Write
Pressez ce bouton pour écrire des données en mémoire

Bouton Enter
Pressez ce bouton pour exécuter une commande ou une procédure d'écriture

Bouton DEC/INC (DEL/INS)
Utilisez ces boutons pour sélectionner une valeur d'un paramètre, ou pour effacer un caractère ou insérer un espace lorsque vous entrez un nom.

Molette Value
Lorsque vous tournez cette molette la valeur du paramètre sélectionné varie.

Bouton Exit
Pressez ce bouton pour retourner à l'écran de niveau supérieur ou précédent

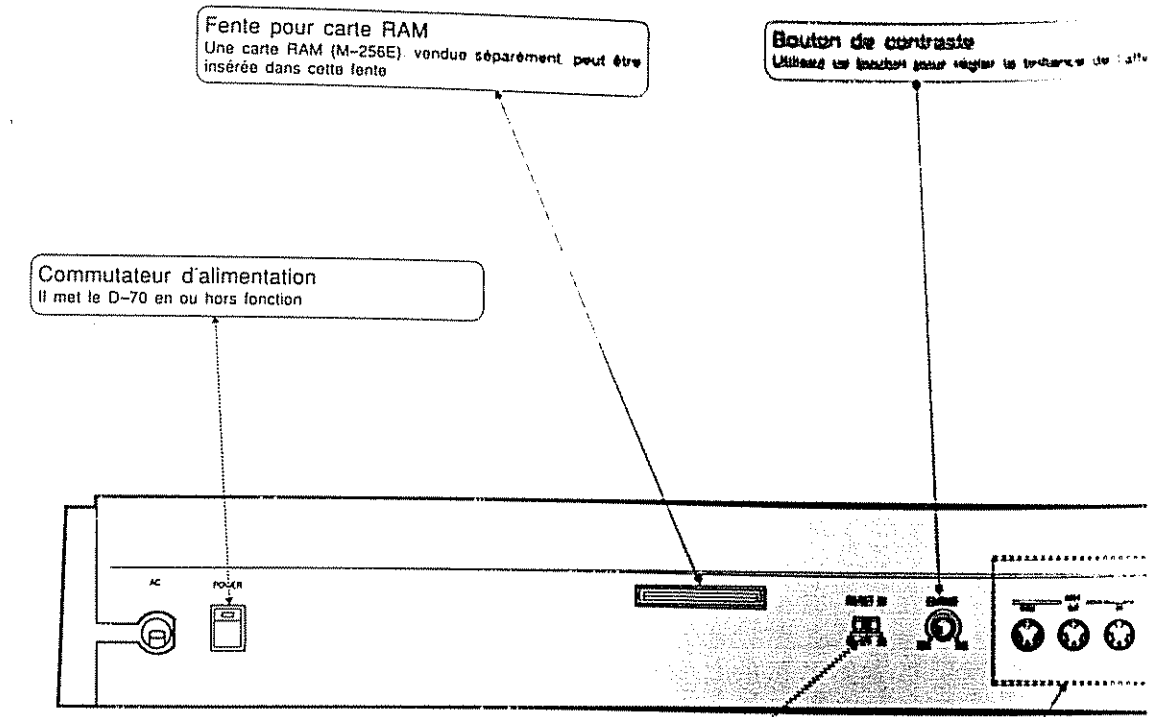
Boutons Bank
Pressez ces boutons pour sélectionner une banque de Performances/Patches/Tones

Boutons de fonction
Pressez ces boutons pour sélectionner un écran ou pour exécuter une fonction

Boutons Number
Pressez ces boutons pour sélectionner un numéro de Performance/Patch/Tone

Bouton User
Pressez ce bouton pour accéder directement à un écran d'édition que vous avez assigné

[PANNEAU ARRIERE]


Fente pour carte RAM
Une carte RAM (M-256E), vendue séparément, peut être insérée dans cette fente
Bouton de contraste
Commutateur d'alimentation
Il met le D-70 en ou hors fonction
AC
POWER
MIDI
Commutateur de protection mémoire
Ce commutateur protège les données de la mémoire d'une ré-écriture ou de perte accidentelles. Normalement, vous devez le laisser sur On. Avant d'écrire des données en mémoire, mettez ce commutateur sur Off
Prises MIDI
Ces prises permettent au D-70 d'être connecté à d'autres appareils MIDI.
Prise Hold

Prise pour pédale d'expression

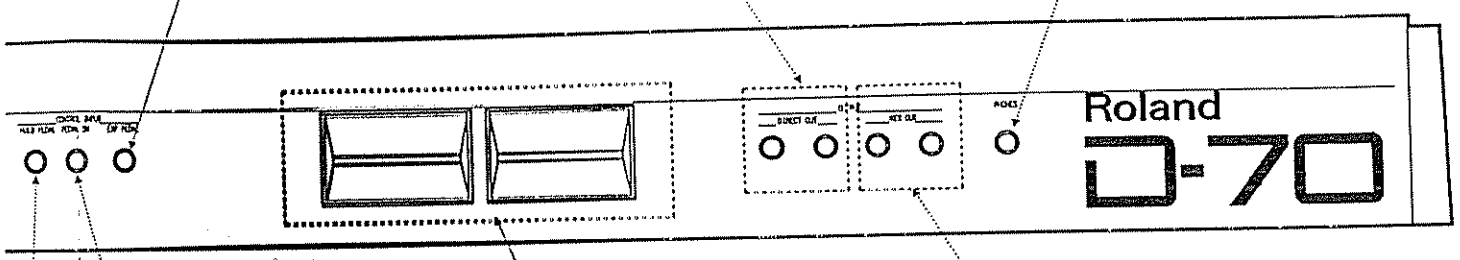
Une pédale d'expression (EV-5, EV-10 vendue séparément) peut être connectée à cette prise et avoir la même fonction que le curseur C1 en façade.

Prise casque

Un casque d'écoute stéréo d'impédance 8–150 ohms peut être connecté à cette prise. Même quand un casque est utilisé, le son est toujours produit par les prises de sortie audio.

Prises Direct Out

Ces prises peuvent être connectées à un système amplificateur/haut parleurs pour sortir un signal stéréo sans effet. Avec les réglages d'usine, aucun son n'est envoyé à ces sorties.



Prise Pedal SW (pédale-commutateur)

Une pédale commutateur vendue séparément (FS–1, DP–2, etc.) peut être connectée à cette prise et utilisée pour la sélection de Performances, la commande des sons du D–70 ou d'une source sonore MIDI externe.

Prises Mix Out

Ces prises peuvent être connectées à un système amplificateur/haut-parleurs pour sortir un signal stéréo avec effet. Chaque son peut être envoyé indépendamment vers les prises Mix Out ou Direct Out. Normalement, vous connecterez ces prises à un système amplificateur/haut-parleurs.

Pedal (pédale de sustain)

S–1, DP–2, etc., vendue séparément) peut à cette prise et utilisée pour commander le ostenuto.

Fentes pour carte PCM

Des cartes PCM de la bibliothèque sonore (séries SN–SPLA ou SN–U110, vendues séparément) peuvent être mises dans ces fentes.

Chapitre 1

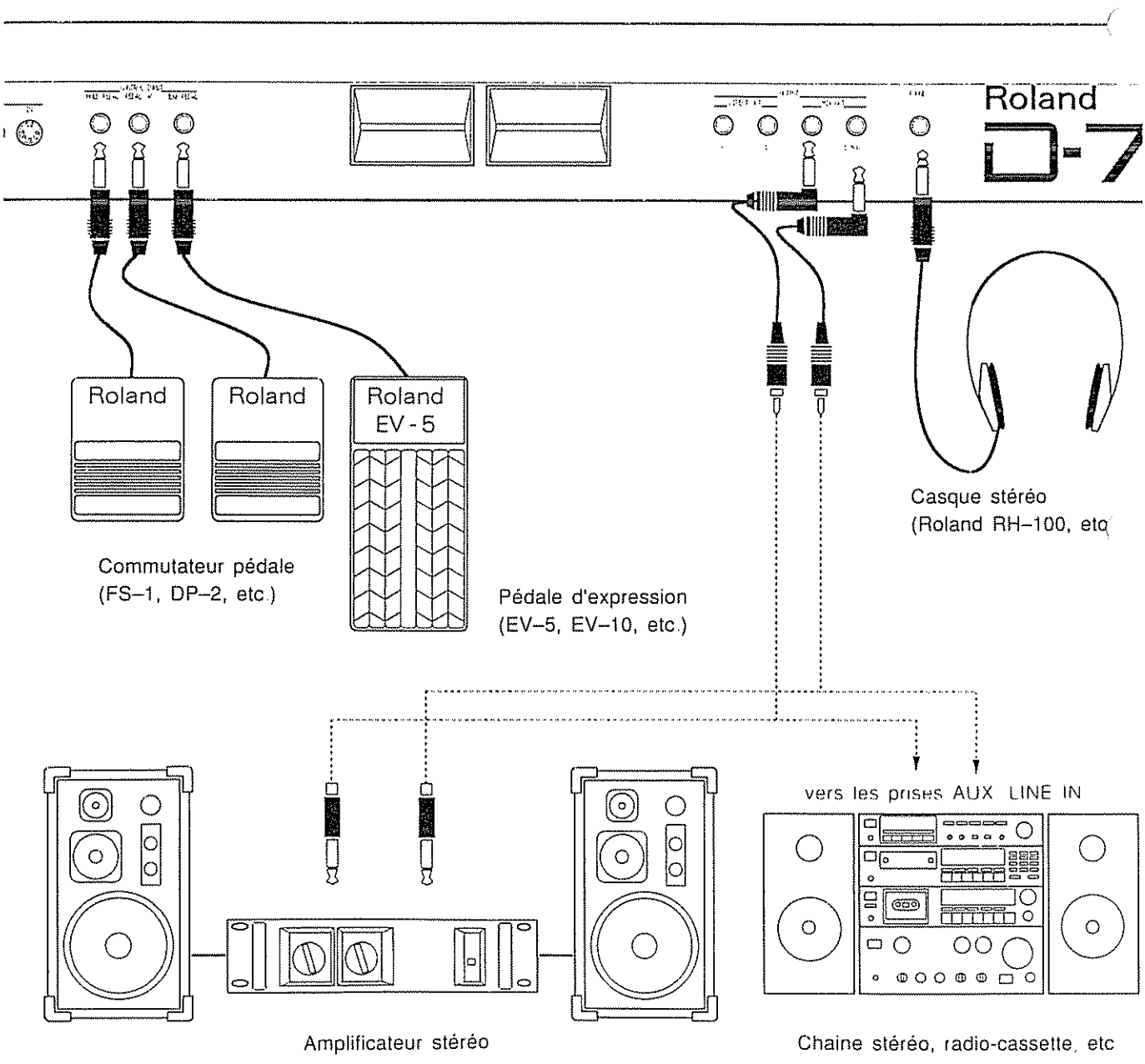
Pour commencer

1 PREPARATION

1. Connexions

Le D–70 ne contient pas de système amplificateur/haut-parleur. Vous pouvez utiliser soit un casque, soit un système amplificateur/haut-parleur externe.
Avant de faire les connexions, assurez-vous que le D–70 et l'amplificateur sont éteints. Faire les connexions avec les appareils sous tension pourrait endommager les haut-parleurs.
En enlevant l'adaptateur de l'extrémité du câble fourni, vous pouvez connecter directement le D–70 à une chaine stéréo.
De façon à tirer pleinement parti du D–70, nous vous recommandons de l'écouter en stéréo, mais si vous devez le connecter en mono, utilisez uniquement la prise L (MONO).

- Avec les réglages d'usine, aucun son n'est produit par les sorties DIRECT OUT.
- Lors de la connexion directe d'un D–70 à un système audio domestique, prenez garde au niveau de sortie. De forts volumes peuvent endommager vos haut-parleurs.



2. Mise sous tension

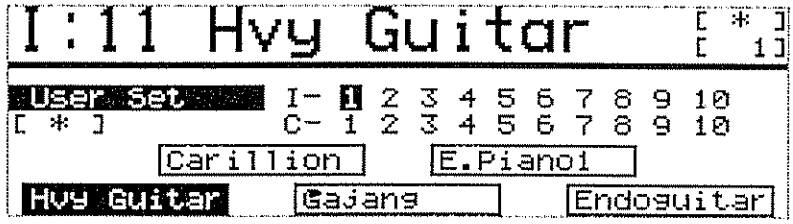
Avant de mettre l'appareil sous tension, vérifiez les points suivants.

- Les connexions sont-elles correctes?
- Les commandes de volume de l'amplificateur sont-elles abaissées?

[Procédure]

① **Appuyez sur le commutateur d'alimentation du D–70.**

L'affichage suivant apparaîtra



② **Allumez l'amplificateur et les autres appareils externes.**

Jouez sur le clavier et vous entendrez le son

* Le circuit de protection du D–70 crée un court laps de temps après la mise sous tension avant que l'appareil ne soit opérationnel.

* Pour la mise hors tension, commencez par l'amplificateur puis éteignez le D–70.

③ **Utilisez la commande de volume général pour régler le volume.**

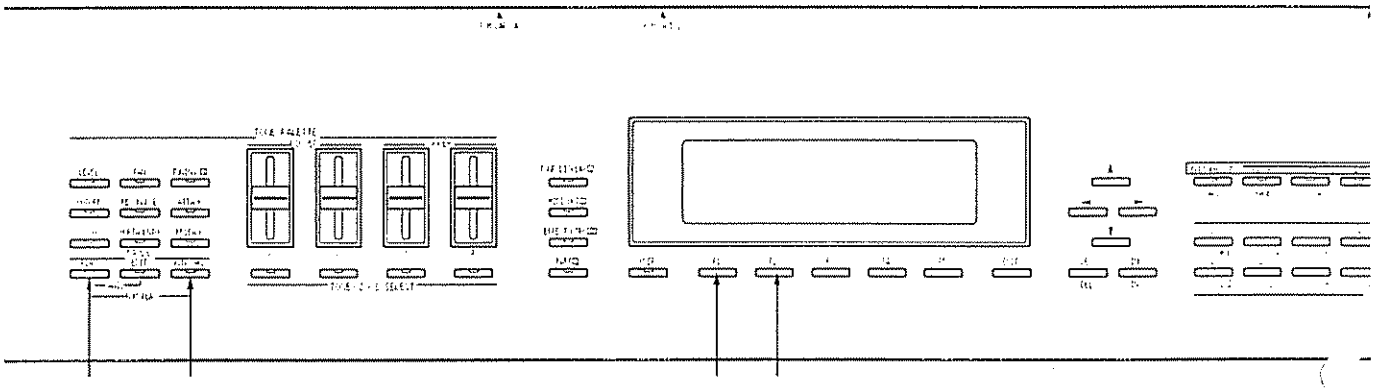
* Le volume général n'affecte pas le volume des sorties DIRECT OUT (L/R).

Toutes les données pré-programmées en usine seront effacées si la procédure d'écriture (WRITE, page 150) ou de stockage total (STORE ALL, page 158) sont accomplies. Si vous désirez conserver ces données pré-programmées, sauvegardez-les sur carte RAM optionnelle (M-256E) à l'aide de la fonction de formatage de carte expliquée en page 140, et cela avant d'exécuter les procédures d'écriture ou d'édition des sons.

2 ROM PLAY (auto-démonstration)

Le D-70 contient un morceau d'auto-démonstration pour mettre en valeur ses possibilités en utilisation multi-timbrale. Le mode **ROM PLAY** fait automatiquement jouer ce morceau.
Lorsque vous utilisez la fonction ROM PLAY, nous vous conseillons d'employer un amplificateur stéréo ou d'écouter l'auto-démonstration au casque pour tirer pleinement avantage des possibilités multi-timbrales du D-70.

[Procédure]



① En maintenant [PLAY] enfoncé, pressez [PCM CARD]

② Pressez [F1] et la reproduction commence. Pour l'interrompre, pressez [F2]

Note: Si vous éteignez l'instrument alors que l'affichage ROM PLAY est sélectionné, les données de configuration rythmique (Rhythm Setup) seront effacées. Pour éviter cela, repassez en mode Play avec [PLAY], puis éteignez l'instrument.

Titre du morceau	Biographie du compositeur
Schizoid Music par Eric Persing Copyright © 1990 Eric Persing Music	**Eric Persing** Eric Persing est l'un des programmeurs et musicien de studio les plus demandés de Los Angeles. Eric a commencé à travailler pour Roland comme spécialiste de produits, animant "clinics" et séminaires, puis est devenu de plus en plus impliqué dans la conception des sons et des produits. Eric a travaillé avec des artistes tels que Michael Jackson, Deniece Williams, Lionel Richie, Larry Carlton et REO Speedwagon. Sa musique et ses sons sont également présents dans de nombreux shows TV et publicités. Très orienté vers la musique de film, il a travaillé avec des compositeurs d'exception comme Michel Colombier, Danny Elfman et Bill Conti.

③ Pour retourner en mode Play, pressez [PLAY], le morceau étant stoppé.

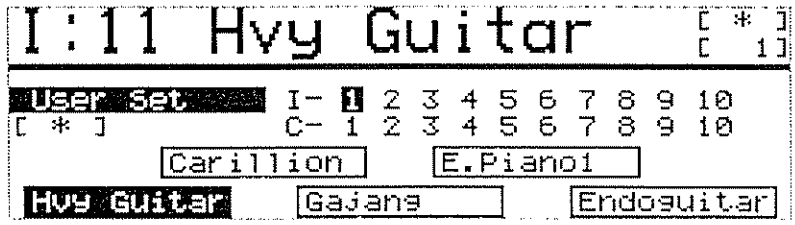
- Il est souvent pratique d'utiliser l'auto-démonstration pour vérifier les connexions et les volumes.
- Le clavier et le bender ne fonctionne pas en mode ROM Play.
- Les notes et autres données musicales de l'auto-démonstration ne sont pas transmises par la prise MIDI OUT.

Pour faire jouer le D-70 comme dans l'auto-démonstration, il vous faut un séquenceur MIDI indépendant.

3 JOUER AVEC LE D–70

Quand le D-70 vous est livré, il contient 64 sonorités (Performances) Cette section expliquera comment faire jouer les sons pré-réglés, sélectionner les Performances. accorder l'instrument. etc

D'abord. sélectionnez l'affichage qui apparaît immédiatement après la mise sous tension Si un affichage différent est à l'écran. pressez PLAY



Jouez sur le clavier La première ligne de l'afficheur indique le son (Performance) dont vous jouez

1. Pour sélectionner une Performance

Maintenant. essayez de sélectionner une autre Performance. Il existe deux façons de sélectionner une Performance; vous pouvez assigner une Performance à une touche de fonction (sous l'afficheur) dans le cadre d'une mémoire nommée User Set et ensuite la sélectionner par cette touche ou bien utiliser l'affichage de la liste des Performances.

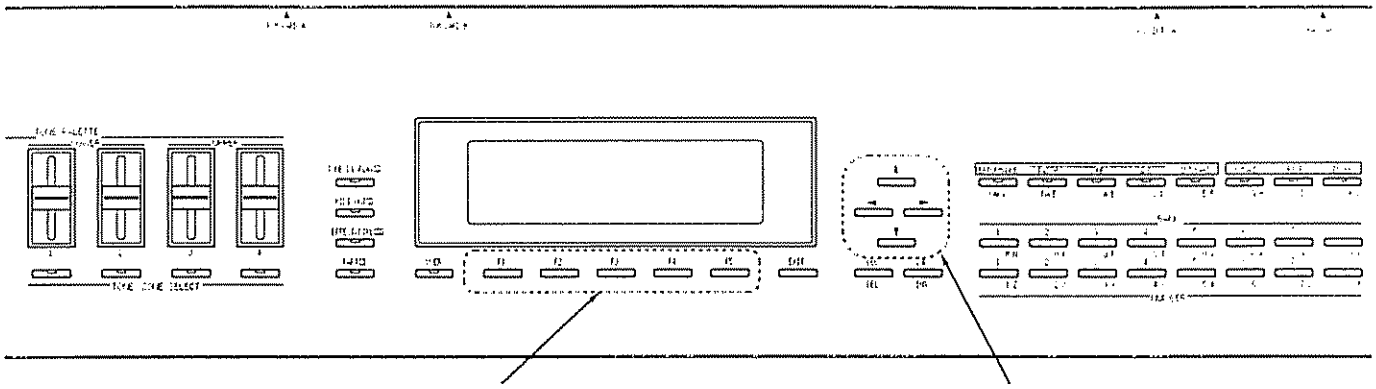
■ Sélection d'une Performance depuis l'affichage de User Set

L'affichage de User Set (en mode Play) apparaît à la mise sous tension.

Le D–70 vous permet d'assigner la Performance de votre choix à tout bouton de fonction. Une Performance peut être assignée à chaque bouton de fonction [F1] – [F5], et ces cinq assignations peuvent être stockées sous forme de groupe. La mémoire peut conserver 10 groupes. soit un total de 50 performances. De plus, une carte de mémoire RAM (M-256E) vendue séparément peut stocker 10 groupes supplémentaires (voir p.36)

* En page 154 est expliquée la façon d'assigner une Performance à un bouton de fonction.

[Procédure]



Pressez un bouton fonction F1 – F5 pour sélectionner une Performance.

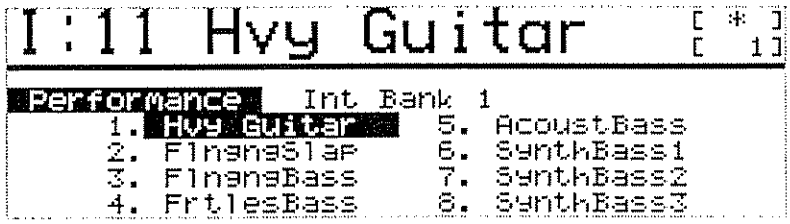
Déplacer le curseur pour choisir un groupe de 1 à 10, ou choisir la mémoire interne (I) ou la carte RAM (C).

Dans l'afficheur, la Performance sélectionnée sera inscrite en caractères inversés (blanc sur noir) ainsi qu'en gros caractères sur la première ligne.

* A la mise sous tension, la Performance assignée à la touche F1 du groupe interne 1 sera automatiquement sélectionnée.
* S'il n'y a pas de carte RAM insérée dans la fente prévue à cette effet, les groupes et Performances correspondant à la carte (C) ne peuvent pas être sélectionnés.
* Utilisez les boutons BANK (1–8) pour sélectionner un groupe de la mémoire interne et les boutons NUMBER (1–8) pour un groupe de la carte RAM. Les groupes 9 et 10 ne peuvent pas être sélectionnés par ce biais.
* Lorsque vous sélectionnez une Performance de la carte RAM, l'indicateur du bouton INT/CARD s'allume.

■ Sélectionner une Performance depuis la liste des Performances

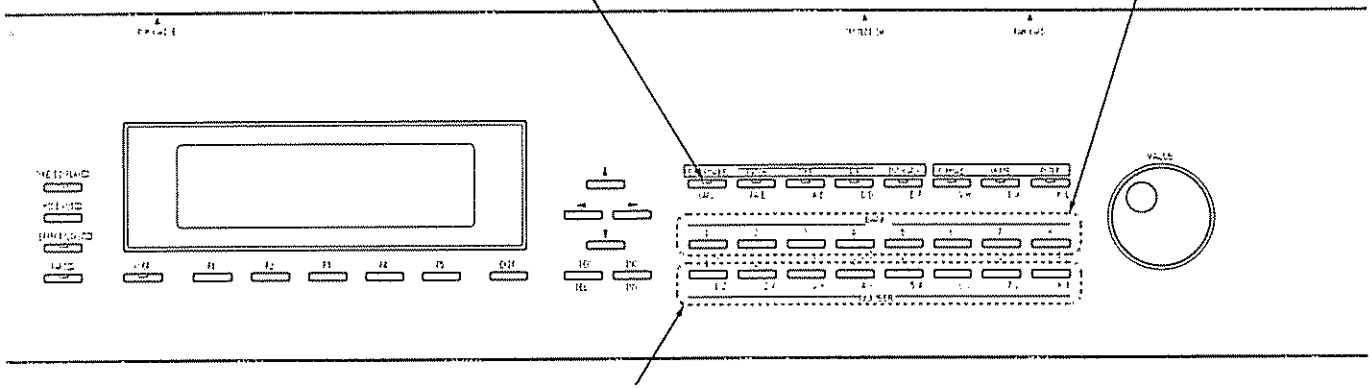
L'affichage de la liste des Performances apparaitra après avoir pressé PERFORMANCE.
La mémoire interne contient 64 Performances, organisées en 8 banques de 8 numéros.
Une carte RAM vendue séparément peut également contenir 64 Performances (voir p.36)



[Procédure]

① Pressez PERFORMANCE

② Pressez un bouton BANK de 1 à 8 pour sélectionner une banque.



③ Pressez un bouton NUMBER de 1 à 8 pour sélectionner une Performance.

* La Performance ne changera pas jusqu'à ce que vous pressiez un bouton NUMBER.

L'afficheur indiquera la Performance sélectionnée en caractères inversés.

* Pressez INT/CARD pour sélectionner la liste des Performances de la mémoire interne (I) ou de la carte RAM (C).

* S'il n'y a pas de carte RAM connectée dans la fente prévue à cet effet, le D-70 ne pourra bien sûr pas afficher de liste de Performances pour celle-ci.

* Quand vous sélectionnez une Performance sur une carte RAM, l'indicateur du bouton INT/CARD s'allume.

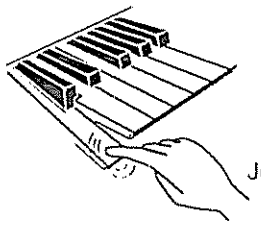
Pour retourner en affichage de jeu après avoir sélectionné une Performance, pressez PLAY ou EXIT.

2. Essayons les fonctions de jeu

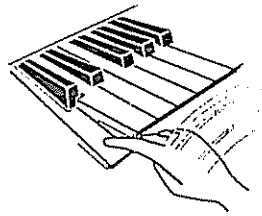
Jouez avec le D–70 pour essayer les fonctions de jeu suivantes

Dynamique

Le volume ou la sonorité changera en fonction de la dynamique de votre jeu (vélocité). L'effet de la dynamique de jeu dépendra des réglages de chaque Performance et Patch (voir p.27, 30).



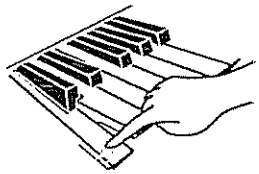
Jouez doucement



Jouez fortement

Aftertouch (pression)

Après avoir joué une note, vous pouvez presser la touche plus fortement pour modifier la hauteur, la tonalité, le volume ou le vibrato. Ceci est appelé «Aftertouch» ou pression. Les réglages de chaque Performance détermineront l'effet de l'aftertouch. Référez-vous à «Commandes» au chapitre 2 (voir p.33).



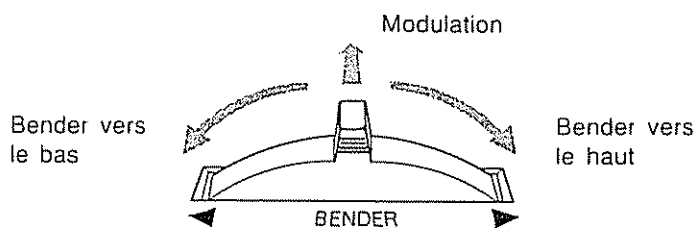
Pressez

Levier Bender/Modulation

Tout en jouant une note, vous pouvez déplacer ce levier vers la gauche pour diminuer la hauteur ou vers la droite pour l'augmenter. Cela fera progressivement changer la hauteur et pourra être utilisé pour retrouver les fines nuances de changement de hauteur qui caractérisent de nombreux instruments. Cela permet également de simultanément contrôler la tonalité, le volume, le vibrato, etc. d'un son. Le résultat des mouvements du levier Bender vers la droite ou la gauche dépendra des réglages de chaque Performance. Référez-vous à «Commandes» au chapitre 2 (voir p.33).

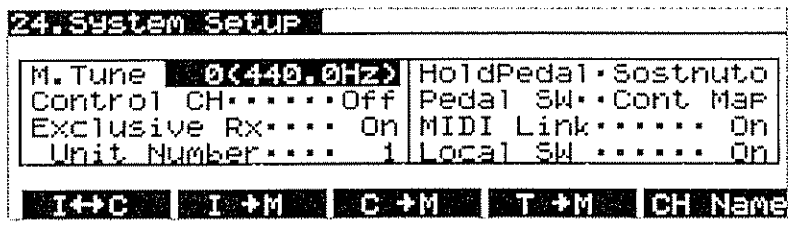
Tout en jouant une note, vous pouvez presser le levier Bender/Modulation vers l'avant pour commander simultanément hauteur, tonalité, volume, vibrato, etc. Le résultat de ce mouvement dépendra des réglages de chaque Performance. Référez-vous à «Commandes» au chapitre 2 (p.33).

* Vous pouvez pousser vers l'avant le levier Bender/Modulation tout en l'inclinant sur le côté. Ceci offre de nombreuses possibilités d'expression telles que le changement de hauteur tout en ajoutant un autre effet.

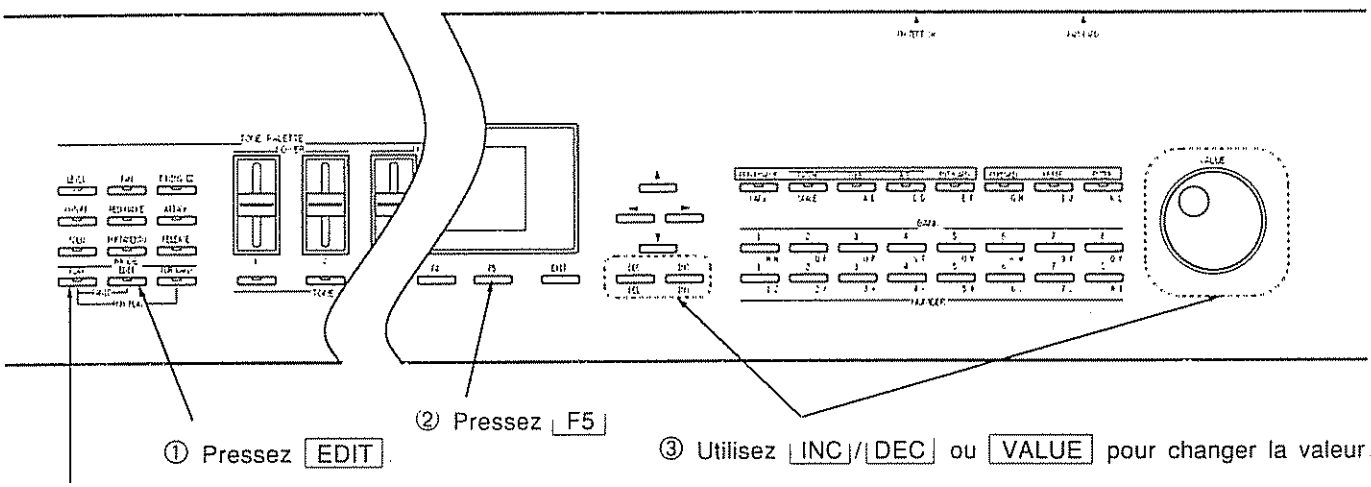


3. Accord général (Master Tune)

Cela règle l'accord général du D-70 dans une plage de -64 – 0 – +63. Un réglage de 64 correspond à un changement de hauteur d'un demi-ton (avec un réglage de 0, la note la 4 aura une hauteur de 440.0 Hz)

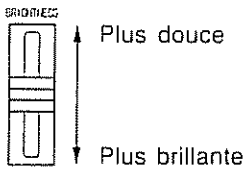


[Procédure]


① Pressez EDIT
② Pressez F5
③ Utilisez INC/DEC ou VALUE pour changer la valeur
④ Pressez PLAY pour retrouver l'affichage de jeu

4. Réglez la tonalité

Utilisez le curseur de brillance (Brightness) pour changer la tonalité



* La tonalité sera normale avec le curseur Brightness en position centrale

Curseurs de la Tone Palette

La tonalité peut aussi être modifiée à l'aide des quatre curseurs de la Tone Palette Pour des explications, voir page 39

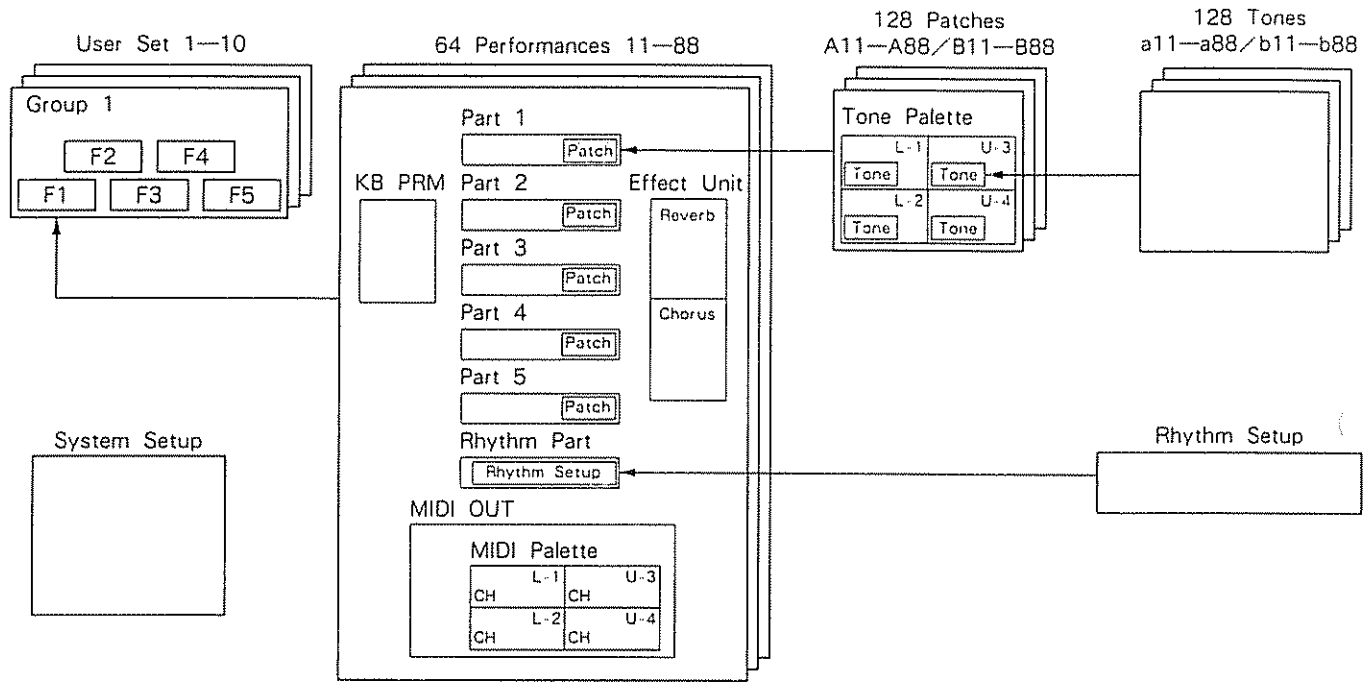
Chapitre 2

Jouer

1 ORGANISATION GENERALE

Cette section donne une idée de l'organisation générale du D–70. Veuillez la lire avant d'utiliser le mode de jeu.

1. Comment est organisé le D–70



● **Tone**

Un "**Tone**" est l'unité de base à partir de laquelle un Patch est constitué. Les 128 Tones (sonorités) de la mémoire interne sont organisés en groupes (A/B), en banques (1–8) et numéros (1–8).

● **Tone Palette**

Une "**Tone Palette**" est une assignation de quatre Tones avec les paramètres déterminant comment vont sonner chacun de ces Tones. La Tone Palette, ainsi formée, est contenue dans un Patch.

● **Patch**

Un "**Patch**" est la structure dont vous allez jouer. Elle comprend une Tone Palette et les paramètres déterminant comment sonnera cette Tone Palette. La mémoire interne contient 128 Patches organisés en groupes (A/B), en banques (1–8) et numéros (1–8).

● **Rhythm Setup**

Un "**Rhythm Setup**" est une configuration rythmique faite d'une combinaison de sonorités rythmiques et de paramètres déterminant comment chaque sonorité de batterie sera produite. Un son peut être librement attribué à chaque touche (numéro de note).

● **Part**

Le D–70 a **cinq Parties (Parts) de synthé (1–5)** et une **Partie rythmique**. Chaque Partie peut être utilisée comme un module de sons indépendant. Un Patch peut être assigné à chaque Partie de synthé 1–5 et un Rhythm Setup peut être assigné à la Partie rythmique. Les Parties sont regroupées au sein d'une "Performance".

● **Palette MIDI**

Une "**Palette MIDI**" consiste en une assignation de quatre canaux MIDI pour faire jouer des sources sonores MIDI externes, ainsi que de paramètres qui déterminent comment chaque canal MIDI sera joué. La Palette MIDI est incluse dans les réglages de sortie MIDI (MIDI OUT) d'une Performance.

● **Performance**

Une **Performance** est un ensemble de réglages déterminant comment le D–70 sera jouable. Ces réglages assignent un Patch à chaque Partie, déterminent comment les Parties sonneront, comment l'unité d'effets (chorus/reverb) sera utilisée, et comment la Palette MIDI de la section MIDI OUT fera jouer les appareils MIDI externes. La mémoire interne du D–70 contient 64 Performances, organisées en banques (1–8) et numéros (1–8).

● **System Setup**

Cette mémoire, traduisible par "configuration du système", contient les paramètres tels que l'accord général (Master Tune) qui affectent la totalité du D–70.

● **User Set**

Un "User Set" est un ensemble de réglages qui assignent n'importe laquelle des 128 Performances (interne/carte RAM) à une touche de fonction. Les assignations peuvent se faire pour les cinq touches de fonction, et sont alors stockées sous forme de groupes. La mémoire interne peut stocker 10 groupes de User Set.

■ Nombre maximum de notes simultanées

Le D–70 peut produire jusqu'à 30 voix simultanément (les notes qui sont à leur stade de relâchement ou de chute du son sont incluses dans le nombre de notes simultanément jouables). Si plus de 30 voix sont demandées, les réglages de priorité détermineront quelles voix seront entendues (voir p. 67).

2. Patches

Cette section explique comment une Tone Palette est organisée et les paramètres (paramètres de Patch) qui déterminent comment elle fonctionne

■ Comment est organisée une Tone Palette

Une Tone Palette est utilisée comme suit

Tone L-1 ● Niveau (level) ● Transposition (K Shift) ● Accord fin (F Tune) ● Coupure (Cutoff) ● Résonance ● Durée d'attaque ● Relâchement (Release) ● Sortie (Output assign) ● Panoramique ● Tone ● Zone	Tone U-3 ● Niveau (level) ● Transposition (K Shift) ● Accord fin (F Tune) ● Coupure (Cutoff) ● Résonance ● Durée d'attaque ● Relâchement (Release) ● Sortie (Output assign) ● Panoramique ● Tone ● Zone
Tone L-2 ● Niveau (level) ● Transposition (K Shift) ● Accord fin (F Tune) ● Coupure (cutoff) ● Résonance ● Durée d'attaque ● Relâchement (Release) ● Sortie (Output assign) ● Panoramique ● Tone ● Zone	Tone U-4 ● Niveau (level) ● Transposition (K Shift) ● Accord fin (F Tune) ● Coupure (Cutoff) ● Résonance ● Durée d'attaque ● Relâchement (Release) ● Sortie (Output assign) ● Panoramique ● Tone ● Zone

Une Tone Palette est divisée de façon interne en quatre sections.

L-1: Premier Tone Lower

L-2: Deuxième Tone Lower

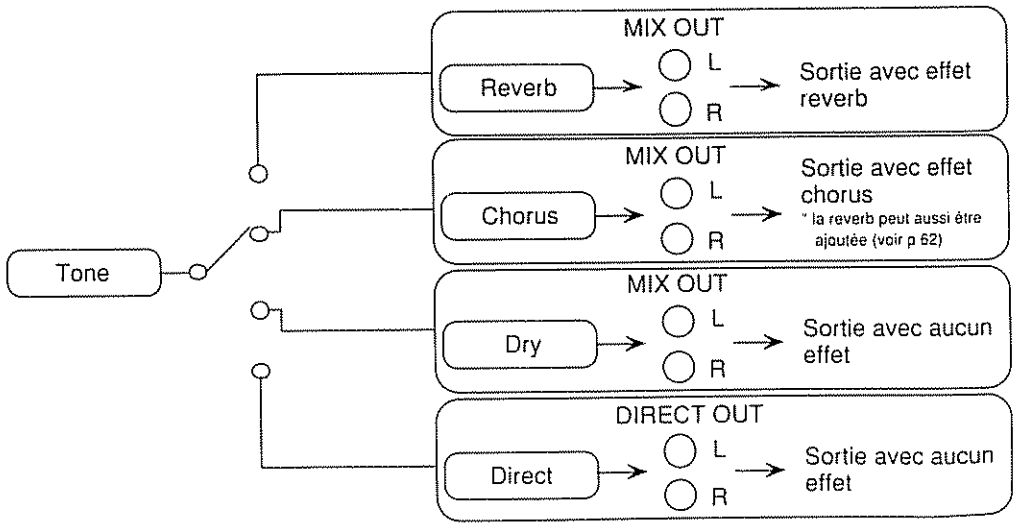
U-3: Premier Tone Upper

U-4: Deuxième Tone Upper

A chaque section est assigné un Tone, et des réglages de paramètres pour le niveau (level), le panoramique, etc., déterminant comment sonnera le Tone (voir p. 53, 111).

● Assignation de sortie

Cela détermine comment le Tone de chaque section sera produit. Quatre types de sortie peuvent être sélectionnés: Reverb, Chorus, Dry et Direct (voir p. 53, 60, 63).



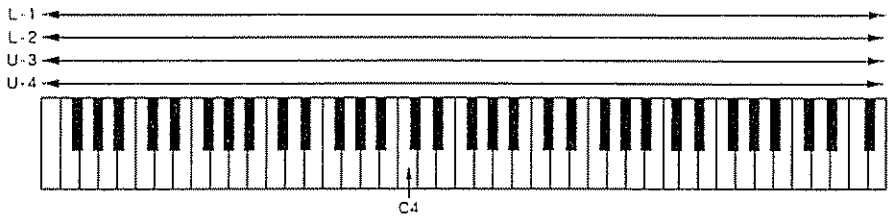
■ Paramètres de Patch

Les paramètres suivants déterminent comment chaque section de la Tone Palette fonctionnera lors du jeu

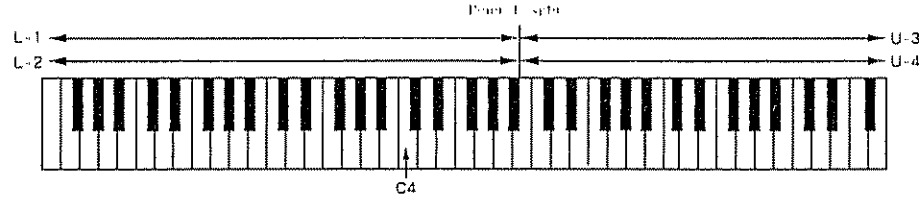
● Mode de clavier

Cela détermine comment le Tone de chaque section est assigné au clavier. Trois types de modes de clavier sont possibles: Layer, Split et Zone (voir p. 54, 57)

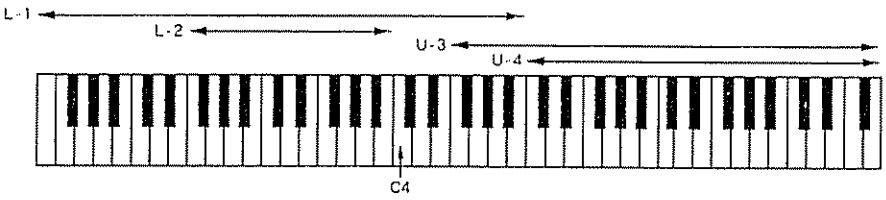
Layer: Les Tones de toutes les sections sont entendus sur la totalité du clavier
* La zone de jeu du clavier est C-1 – G9 (do-1 – sol9) (numéros de note 0 à 127)



Split: Le clavier est divisé en deux parties nommées Lower et Upper en un point nommé point de split, et les Tones sont assignés séparément à chaque section Lower et Upper
* La partie Lower va de C-1 au point de split (do-1 ou numéro de note 0 jusqu'au point de split)
* La partie Upper part de la touche suivant le point de split jusqu'à G9 (note suivant le point de split jusqu'à sol9 ou numéro de note 127)



Zone: Le clavier sera divisé en différentes zones déterminées pour chaque section, avec un Tone assigné à chaque section

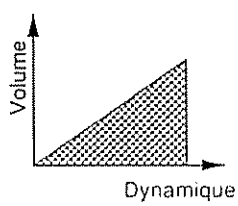


● Mode de dynamique ou velocity (Velo Mode) et seuil (Threshold)

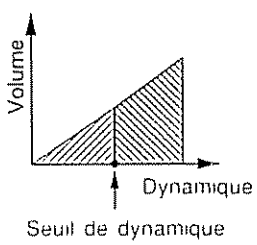
Ces réglages déterminent comment la dynamique de jeu (velocity) fera passer d'une sonorité à l'autre pour chaque section (Lower et Upper). Trois types de mode dynamique (Velo Mode) sont possibles: Normal, Switch (commutation) et Mix (mélange). Le niveau de dynamique auquel s'opère le passage entre le premier Tone et le second est déterminé par le seuil (Threshold, voir p. 56)

Le premier Tone est indiqué par ▨
Le deuxième Tone est indiqué par ▨
* Ces diagrammes sont basés sur la courbe de dynamique n°1 (voir p. 107)

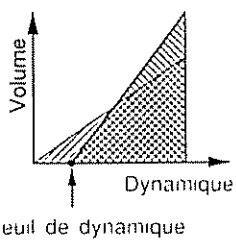
Normal



Switch



Mix



● Mode de jeu (Key Assign) et Solo Legato

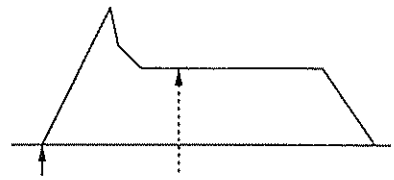
Vous pouvez régler les sections Lower/Upper sur Poly (pour jouer des accords) ou Solo (pour des notes individuelles). Lorsque Solo est choisi, vous avez la possibilité de choisir Solo Legato (voir p. 53, 56)

Solo Legato: Lorsque vous pressez une seconde touche sans avoir encore relâché la première, l'enveloppe de la seconde note ne se redéclenchera pas depuis l'attaque, créant une transition douce entre les deux notes.

* L'onde PCM sera cependant lue depuis son début
* En fonction des réglages de TVF et de TVA (voir page 118, 124) le résultat peut ne pas être legato.

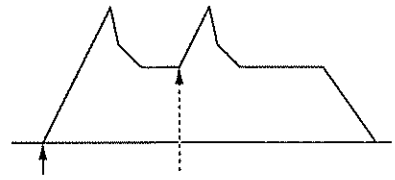
Normal (Solo): Quelle que soit la façon dont vous jouez, chaque note verra son enveloppe redémarrer du début, aussi chaque note suivra-t-elle le motif de changement voulu pour son volume et sa sonorité au cours du temps

Solo Legato



Note enfoncée Note suivante enfoncée

Normal (Solo)



Note enfoncée Note suivante enfoncée

* Si deux touches ou plus sont pressées simultanément alors que Solo est sélectionné, la note pressée en dernier sera entendue (priorité à la dernière note).

● Portamento

Quand le mode de jeu (Key Assign) est Solo, vous pouvez utilisez le portamento pour les sections Lower/Upper
Lorsque le portamento est en fonction, la hauteur variera de façon continue entre deux notes jouées consécutivement. Deux types de portamento sont possibles: Auto et Normal.

Auto: Le portamento s'appliquera si vous pressez une touche alors que vous tenez encore enfoncée la touche précédente. Si vous relâchez totalement la touche avant de presser la suivante, le portamento ne s'appliquera pas. Ceci vous permet de choisir à quel moment appliquer le portamento en fonction de votre jeu.

Normal: Le portamento s'appliquera quelle que soit la façon dont vous jouez

Le réglage de mode de portamento détermine si un portamento auto (automatique) ou normal est utilisé. La vitesse de l'effet portamento est déterminée par le paramètre Portamento Time (P Time, voir p. 57)

* Le Portamento ne peut être utilisé que quand Key Assign est réglé sur Solo

3. Performance

Le concept général d'une Performance a été expliqué en page 24. Ici, nous expliquerons la palette MIDI et les paramètres (paramètres de Performance) qui déterminent comment la palette MIDI fonctionnera.

■ Comment est organisée une palette MIDI

Une palette MIDI est organisée comme suit

Lower		Upper	
Canal MIDI Volume MIDI Numéro de changement de programme Transposition Zone MIDI	L-1	Canal MIDI Volume MIDI Numéro de changement de programme Transposition Zone MIDI	U-3
Canal MIDI Volume MIDI Numéro de changement de programme Transposition Zone MIDI	L-2	Canal MIDI Volume MIDI Numéro de changement de programme Transposition Zone MIDI	U-4

Une palette MIDI est divisée internement en quatre Sections.

L-1: Premier canal Lower
L-2: Deuxième canal Lower
U-3: Premier canal Upper
U-4: Deuxième canal Upper

Chaque section se voit assigner son propre canal MIDI et des réglages de paramètres pour le numéro de changement de programme, le volume MIDI, etc., afin de déterminer comment les sources sonores MIDI externes seront jouées. Chaque section transmettra des messages MIDI à des sources sonores MIDI externes sur son propre canal MIDI (voir p. 68).

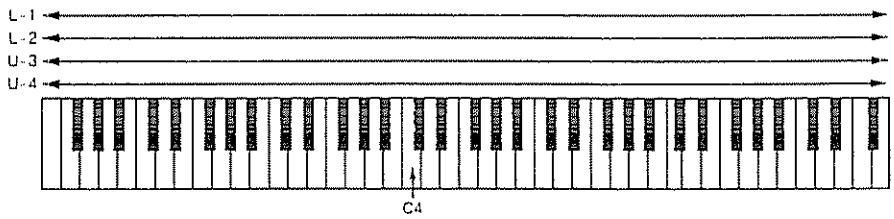
Paramètres de Performance

Les paramètres suivants de sortie MIDI (MIDI OUT) déterminent comment chaque section de la palette MIDI fonctionnera lorsque vous jouerez avec le D–70

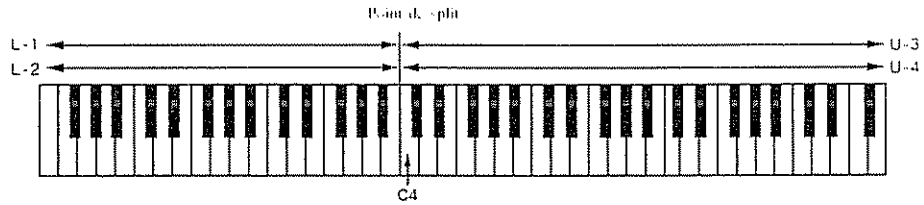
Mode de clavier

Cela détermine comment le canal MIDI de chaque section sera assigné au clavier. Trois types de mode de clavier sont possibles: Layer, Split et Zone (voir p. 69)

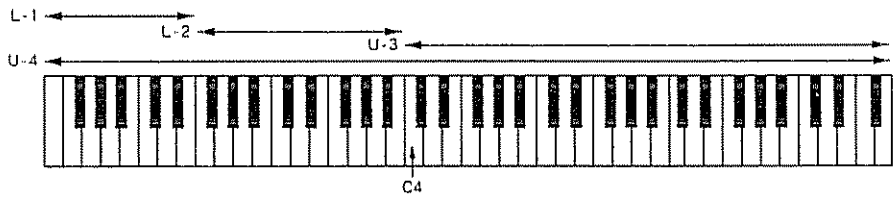
Layer: Tous les canaux MIDI des différentes sections sont entendus sur la totalité du clavier
La zone de jeu du clavier est C-1 – G9 (do-1 – sol9) (numéros de note 0 à 127)



Split: Le clavier est divisé en deux parties nommées Lower et Upper en un point nommé point de split, et les canaux M. sont assignés séparément à chaque section Lower et Upper
- La partie Lower va de C-1 au point de split (do-1 ou numéro de note 0 jusqu'au point de split)
- La partie Upper part de la touche suivant le point de split jusqu'à G9 (note suivant le point de split jusqu'à sol9 ou numéro de note 127)



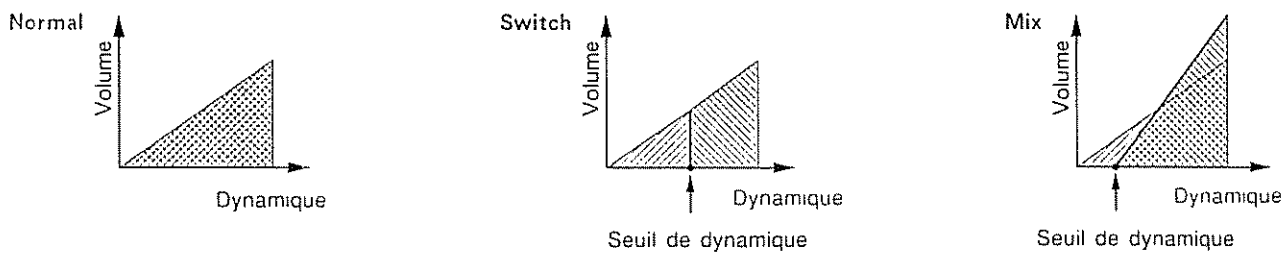
Zone: Le clavier sera divisé en différentes zones affectées à chaque section avec un canal MIDI assigné à chaque section



Mode de dynamique ou velocity (Velo Mode) et seuil (Threshold)

Ces réglages déterminent comment la dynamique de jeu (velocity) fera passer du 1er canal au 2nd canal pour chaque section (Lower et Upper). Trois types de mode dynamique (Velo Mode) sont possibles: Normal, Switch (commutation) et Mix (mélange). Le niveau de dynamique auquel s'opère le passage entre le premier canal et le second est déterminé par le seuil (Threshold, voir p. 56)

Le premier canal est indiqué par
Le deuxième canal est indiqué par
* Ces diagrammes sont basés sur la courbe de dynamique n°1 (voir p. 102)



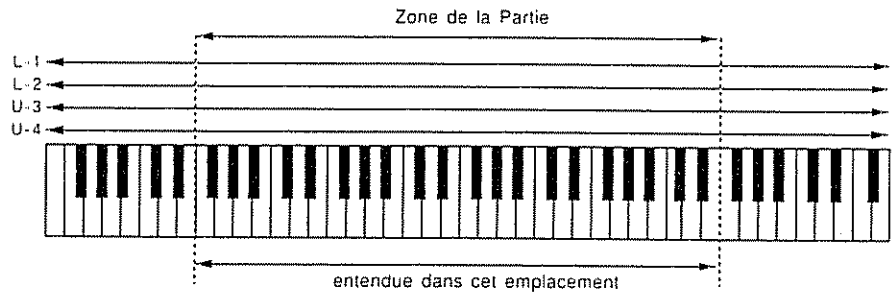
4. Mode de clavier et Zone

Cette section explique la fonction du mode de clavier et des Zones.

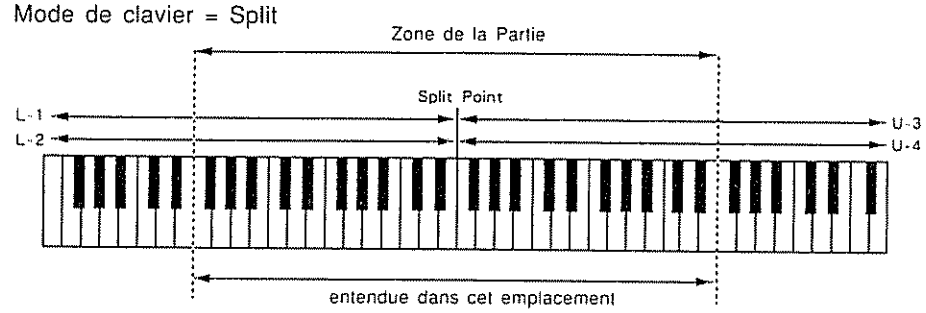
■ Chaque Partie a une Zone

Chaque Partie de synthé (1 – 5) à laquelle un patch est assigné peut se voir donner une Zone, qui est indépendante du mode de clavier du Patch (voir p. 66). Dans ce cas, la Zone de la Partie et le mode de clavier du Patch seront en relation comme suit.

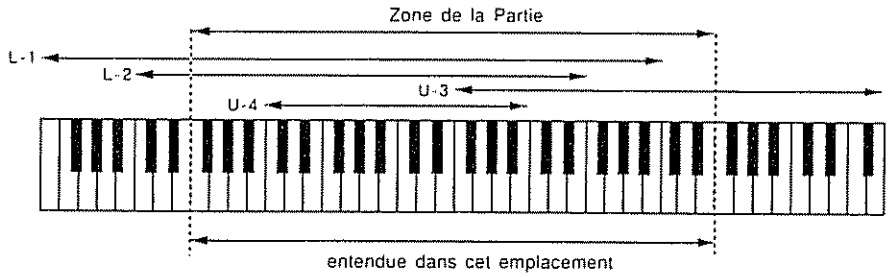
Mode de clavier = Layer



Mode de clavier = Split



Mode de clavier = Zone



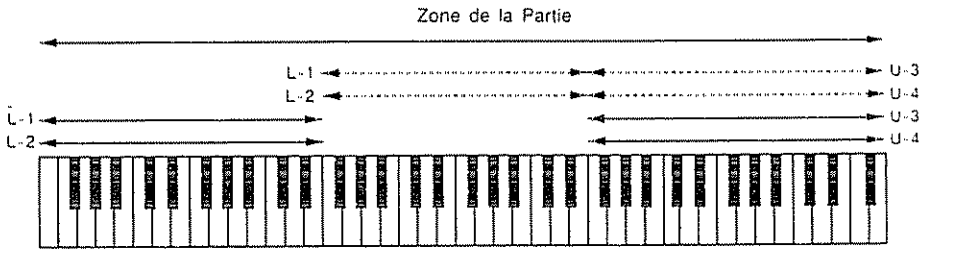
L'emplacement du clavier pour lequel le mode de clavier choisi coïncide avec la Zone de la Partie produira le son, et l'aire de clavier pour laquelle il n'y a pas de superposition de ces deux Zones sera muette. En réglant la Zone d'une Partie, vous pouvez rendre muet un emplacement du clavier pour lequel vous ne désirez pas entendre de son.

La Partie rythmique a également un réglage de Zone, et ne sera donc entendue que dans cette Zone. De plus, une configuration rythmique (Rhythm Setup) a un paramètre de transposition (Rhythm Shift, voir p. 136) qui peut être utilisé conjointement aux réglages de Zone pour rendre muet un emplacement du clavier que vous ne désirez pas entendre.

Mode de clavier et Zone

L'emplacement du clavier qui produira les sons du D–70 (sons internes) est déterminé par la combinaison de deux réglages: le mode de clavier du Patch et la Zone de la Partie. Au même instant, les messages de note seront transmis par la prise MIDI OUT comme déterminé par les réglages du mode de clavier MIDI OUT de la Performance.
Le mode de clavier et la Zone peuvent être utilisés simultanément de façon différente. Par exemple, lorsque vous jouez du D–70 conjointement à d'autres sources sonores MIDI externes, vous pouvez faire des Zones de jeu différentes sur le clavier pour produire différentes combinaisons de sons: le D–70 seul, la source sonore MIDI seule ou le D–70 en combinaison avec la source sonore MIDI.

Réglez le mode de clavier du Patch et de MIDI OUT sur Zone.
Les lignes pleines indiquent les Zones du Patch
Les lignes en pointillé indiquent les Zones de sortie MIDI (MIDI OUT)



En réglant la Partie pilotée par le clavier (KB Part) sur Off et en faisant le réglage approprié de mode de clavier pour MIDI OUT dans la Performance, vous pouvez utiliser le D–70 comme un clavier de commande MIDI muet (voir p. 67).

5. Commandes (Controllers)

L'utilisation de commandes vous aidera à jouer avec plus d'expressivité. Dans cette section, nous expliquerons les réglages des commandes.

■ Types de commande

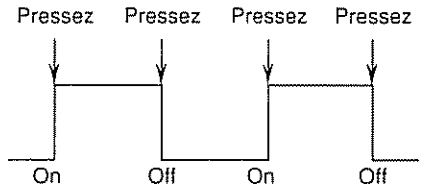
Le D–70 peut utiliser les commandes suivantes. Chacune peut être réglée pour le D–70 lui-même (les sons internes) et pour la sortie MIDI (MIDI OUT).

Bender	Déplacez le levier bender/modulation à gauche ou à droite
Aftertouch	Après avoir enfoncé une touche, pressez-la plus fortement
Modulation	Poussez vers l'avant le levier bender/modulation
Curseur C1 Pédale d'expression	Déplacez le curseur C1/Pressez une pédale EV-5 ou EV-10 (vendue séparément)
Pédale commutateur	Pressez une pédale FS-1 ou FS-5L (à verrouillage) ou DP-2, DP-6, FS-5U (sans verrouillage) vendues séparément.
Pédale de sustain	Pressez une pédale DP-2, DP-6, FS-5U (sans verrouillage) vendues séparément.

Les commutateurs de type à verrouillage mettront une fonction en service (seront sur "ON") dès que vous presserez la pédale et ne la mettront hors service qu'à la nouvelle pression de cette même pédale.

Les commutateurs de type sans verrouillage mettront une fonction en service à l'instant où vous pressez la pédale et la mettront hors service dès le relâchement de celle-ci.

Type à verrouillage
(FS–1, FS–5U)



Type sans verrouillage
(DP–2, DP–6, FS–5U)

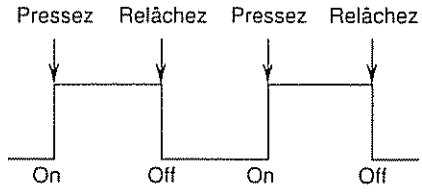


Tableau des commandes (Controller Map)

Pour chaque commande, vous pouvez choisir deux fonctions: la valeur (intensité de l'effet) et la destination (section de clavier). Ces réglages font partie du tableau des commandes (Controller Map).

Fonction: sélectionnez la fonction qui doit être commandée.

Value: choisissez l'intensité de l'effet (bien entendu, ce réglage ne peut être fait pour le commutateur au pied ou Pedal SW, la pédale de sustain ou Hold, et MIDI OUT).

Destination: choisissez la section de clavier à laquelle s'applique l'effet.

La destination détermine la section (Upper ou Lower) de la Tone Palette et de la palette MIDI.

Lower: la commande affectera L-1 et L-2

Upper: la commande affectera U-3 et U-4

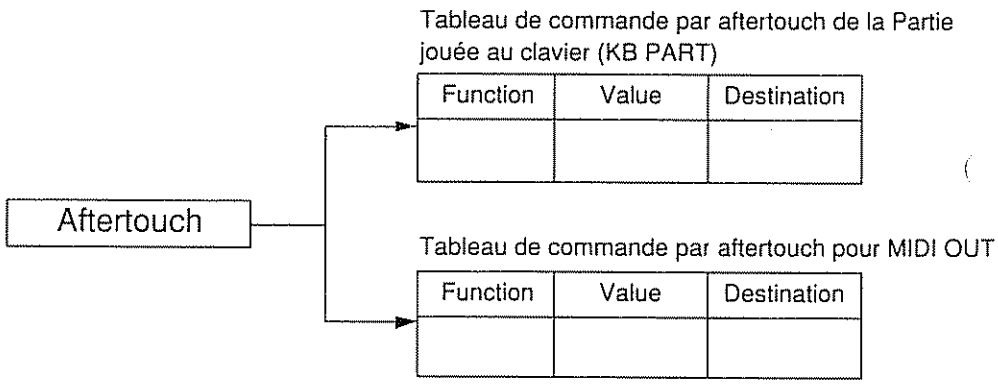
Both: la commande affectera les deux sections (de L-1 à U-4)

Off: la commande n'aura pas d'effet.

Exemple de réglages du tableau des commandes

Function	Value	Destination
Pitch Bend	+2 semi	Lower
TVF Cutoff	80	Upper

L'aftertouch (pression) prendra effet selon les réglages spécifiés dans deux tableaux de commandes: le tableau de commandes interne d'aftertouch et le tableau de commandes MIDI OUT de l'aftertouch.



● Réglages de commande interne

Le clavier (KB PRM) et chaque Partie de synthé (1 – 5) d'une Performance ont leur propre tableau de commandes (la Partie rythmique n'a pas de tableau de commandes).

Pour le clavier (KB PRM), vous pouvez spécifier les commandes effectuées par le curseur C1/ pédale d'expression et le commutateur au pied (Pedal Switch)(voir p. 64, 96).

Pour chaque Partie de synthé (1 – 5), vous pouvez spécifier les commandes du bender, de l'aftertouch, de la modulation et de la pédale de sustain ou "Hold" (voir p. 64, 99).

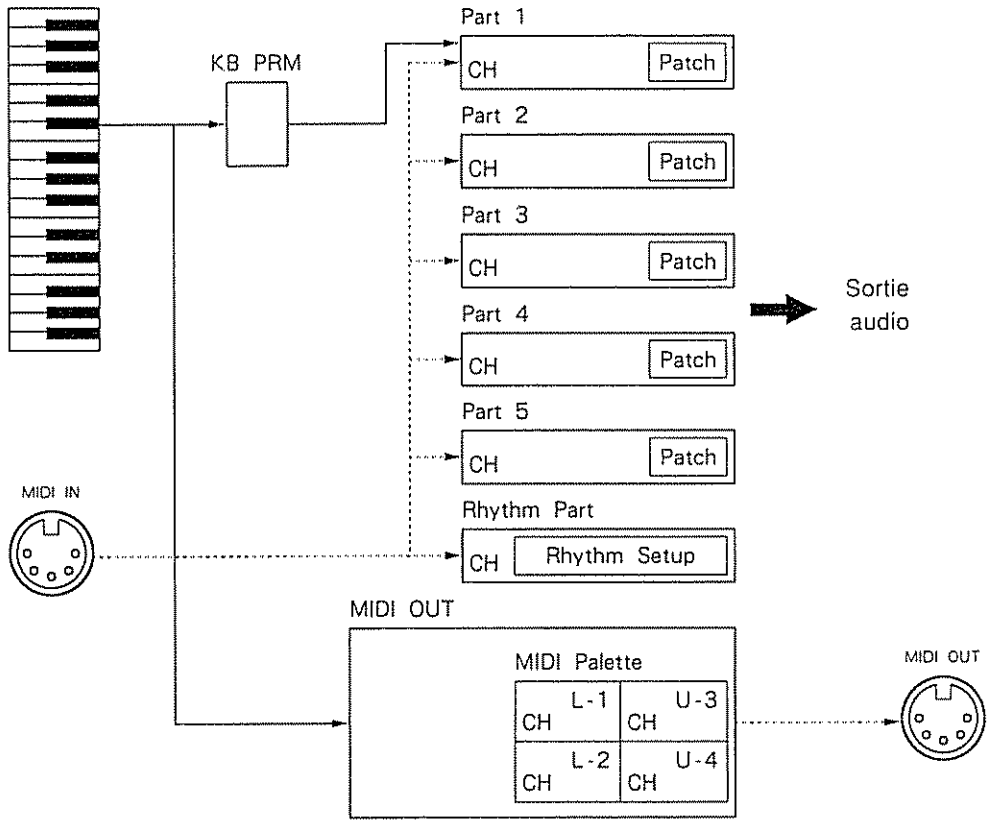
● Réglages de commande pour la sortie MIDI (MIDI OUT)

Une Performance a sa sortie MIDI (MIDI OUT) gérée par son propre tableau de commandes qui vous permet de choisir comme commandes le bender, l'aftertouch, la modulation, le curseur C1/ pédale d'expression, le commutateur au pied (Pedal Switch) et la pédale de sustain ou "Hold" (voir p. 71, 103).

6. Cheminement du signal

Cette section explique le cheminement du signal depuis le moment où vous jouez sur le clavier jusqu'à celui où le son est produit, ainsi que le cheminement des données MIDI

Les lignes pleines indiquent les données de clavier, les lignes en pointillé les données MIDI



■ Cheminement des données de clavier

Le clavier est directement connecté, soit à une Partie de synthé (1 à 5), soit à la Partie rythmique, et jouera le patch assigné à cette Partie (ou la configuration rythmique (Rhythm Setup) si il est connecté à la Partie rythmique).
La Partie jouée par le clavier sera déterminée par le réglage KB PART dans KB PRM (voir p.67).

Les données venant du clavier sont transformées en messages MIDI par la palette MIDI et sont transmises par la MIDI OUT. Le mode de clavier, de dynamique et les réglages de palette MIDI détermineront comment les messages sont transmis par la MIDI OUT (voir p 68, 104)

■ Cheminement des données MIDI

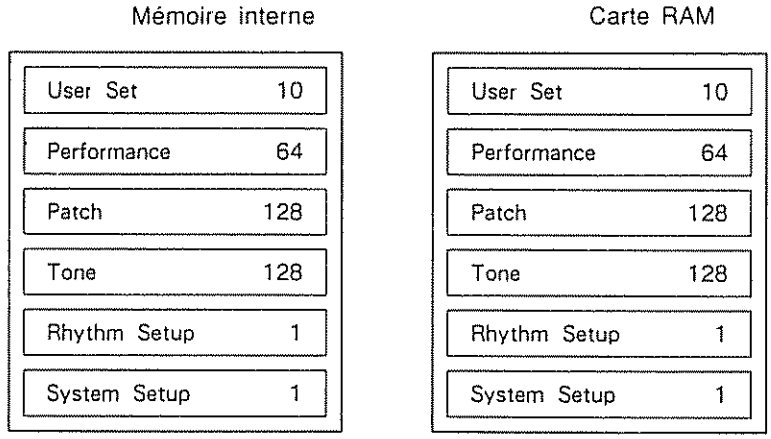
Chaque Partie a son propre canal MIDI sur lequel elle reçoit des données MIDI. Parmi les messages MIDI reçus en MIDI IN, chaque Partie réceptionnera les messages de note correspondant à son propre canal

La Partie jouée par le clavier (KB PART) sera jouée à la fois par le clavier et par les messages MIDI portant son numéro de canal

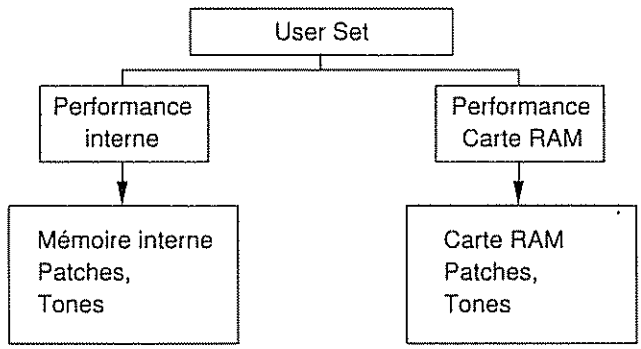
En plus du canal MIDI affecté à chaque Partie, vous pouvez choisir un canal de commande (Control Channel) qui servira à traiter des messages concernant la totalité de la Performance (voir p 137). Les messages de changement de programme MIDI reçus sur ce canal de commande (Control Channel) permettent de changer de Performance (voir p 49)

7. Données de carte RAM

Une carte RAM vendue séparément (M-256E) peut également mémoriser des User Set, des Performances, des Patches, des Tones, une configuration rythmique (Rhythm Setup) et une configuration totale du système (System Setup) (voir p 139)



Les Performances, qu'elles soient sur une carte RAM ou dans la mémoire interne, peuvent être mémorisées dans un groupe de User Set. Toutefois, il n'est pas possible d'utiliser une combinaison de données venant d'une part de la carte RAM, d'autre part de la mémoire inetrne pour créer des Performances, Patches ou Tones. En d'autres mots, si une Performance de carte RAM est sélectionnée, seuls les Patches et les Tones de cette carte RAM pourront être utilisés. Si une Performance interne est sélectionnée, seuls des Patches et Tones de la mémoire interne pourront être utilisés.



* Au cours du jeu, la configuration rythmique (Rhythm Setup) et la configuration de système (System Setup) de la mémoire interne sont toujours utilisées. Celles stockées sur la carte RAM ne sont pas pour usage immédiat et doivent d'abord être chargées pour pouvoir être utilisées.

Lorsque vous sélectionnez une Performance d'une carte RAM, l'indicateur INT/CARD s'allume, indiquant quelles données (internes ou de la carte RAM) sont utilisées. L'afficheur indiquera comme ci-dessous si des données de la carte RAM ou des données internes sont utilisées.

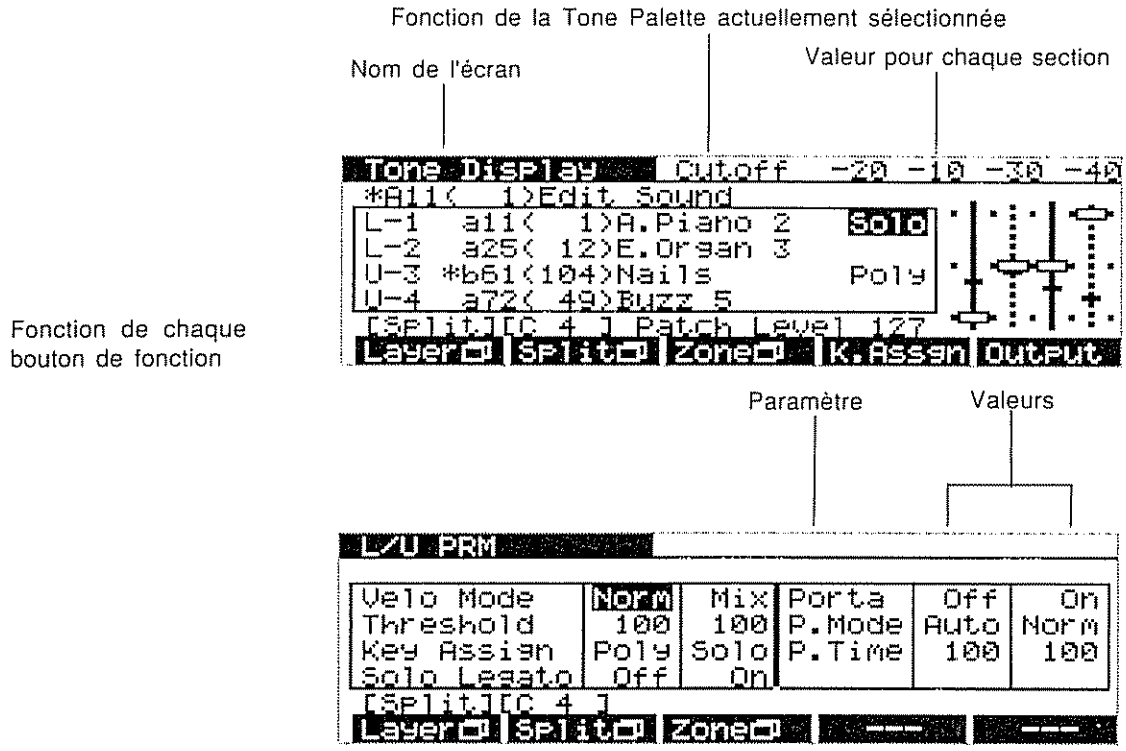
(Exemple) Pour une Performance
Interne → I:11
Carte RAM → C:11

* Pour des explications détaillées sur la sélection d'une Performance, voir p 17 et 44

2 MODE DE JEU (MODE PLAY)

Le D-70 vous permet de modifier les réglages (la façon dont les sons sont combinés, le traitement de ces sons, etc.) même en cours de jeu. Cette section explique les procédures de base du mode Play ou mode de jeu.

1. Comment interpréter l'affichage


Fonction de la Tone Palette actuellement sélectionnée
Nom de l'écran
Valeur pour chaque section
Fonction de chaque bouton de fonction
Tone Display
Cutoff -20 -10 -30 -40
*All(1)Edit Sound
L-1 all(1)A.Piano 2 Solo
L-2 a25(12)E.Organ 3
U-3 *b61(104)Nails Poly
U-4 a72(49)Buzz 5
[Split][C 4] Patch Level 127
Layer Split Zone K.Assgn Output
Paramètre
Valeurs
L/U PRM
Velo Mode Norm Mix Porta Off On
Threshold 100 100 P.Mode Auto Norm
Key Assign Poly Solo P.Time 100 100
Solo Legato Off On
[Split][C 4]
Layer Split Zone

■ Les boutons de fonction

Chacun des boutons de fonction situé au-dessous de l'afficheur a plus d'une fonction. La ligne inférieure de l'afficheur indique la fonction allouée à chaque bouton dans l'affichage actuellement sélectionné.

- **Sélection des performances**
  Dans l'affichage de User Set, les boutons de fonction permettent de sélectionner les performances.

- **Réglages d'une valeur à l'aide de** Layer, Split, Zone, etc.
  Les boutons de fonction règleront une valeur pour les paramètres affichés à l'écran.

- **Sélection dans une liste à l'aide de** Page▲, Page▼, etc.
  Les boutons de fonction feront passer d'une page à l'autre de la liste affichée.

- **Sélection des paramètres à l'aide de** Layer, K. Assign, Output, etc..
  Les boutons de fonction permettront de passer d'un affichage de paramètres à un autre.

* Certaines des fonctions allouées aux boutons de fonction seront affichés avec un symbole. Cela indique qu'un affichage ou un paramètre différent sera obtenu à chaque pression de ce bouton (en clair, plusieurs pages d'affichage sont accessibles à partir de ce même bouton).

2. Comment sélectionner les affichages

Le mode de jeu ou mode Play contient plusieurs affichages. Pour sélectionner l un d entre eux, pressez le bouton correspondant comme indiqué ci-dessous

* Si l'indicateur [PLAY] n'est pas allumé, pressez [PLAY]

[PLAY] ——— User Set

[TONE DISPLAY] ——
- Tone display (※ quand KB PART est une Partie Synthé)
- L/U PRM (※ quand KB PART est une Partie Synthé)
- Tone Display R (※ quand KB PART est la Partie rythmique)

* Si la partie pilotée par le clavier (KB PART) est sur Off, le fait de presser [TONE DISPLAY] n'ouvrira pas la fenêtre.

[MIDI OUT] ——
- MIDI OUT
- MIDI CTRL Map

[EFFECT /CTRL] ——
- Reverb
- Chorus
- Controller Map

* Si la partie pilotée par le clavier (KB PART) est la Partie rythmique ou est sur Off, l'affichage «Controller Map» ne pourra être obtenu.

[PART] ——
- Part PRM 1
- Part PRM 2

Lorsque vous pressez [TONE DISPLAY], [MIDI OUT], [EFFECT / CTRL] ou [PART], l'affichage change. Les dessins et indiquent le nombre d'affichages possibles à partir du bouton.

3. Comment modifier les réglages

Voici comment modifier les réglages des paramètres (fonction) affichés à l'écran

■ Procédure de base de modification des réglages

Utilisez [▲]/[▼]/[►]/[◄], pour amener le curseur sur le paramètre que vous désirez modifier et utilisez [INC]/[DEC] ou [VALUE] pour modifier la valeur. La sélection du paramètre obtenue par le curseur est indiquée en affichage inversée (blanc sur noir).

* Il n'y a pas de curseur dans l'affichage Tone Display R.

Certains affichages contiennent des données qui ne peuvent être sélectionnées par le curseur (auquelles le curseur ne peut pas accéder)

- Données devant être réglées par les boutons de fonction (référez-vous à la page 52, «3. FONCTIONS DE CHAQUE AFFICHAGE (MODE PLAY)»).
- Données devant être réglées à l'aide des curseurs de la Tone Palette.
- Sélection d'une Performance, d'un Patch ou d'un Tone.
- Transmission d'un numéro de changement de programme.

Pour modifier les réglages de ces données, référez-vous aux explications suivantes.

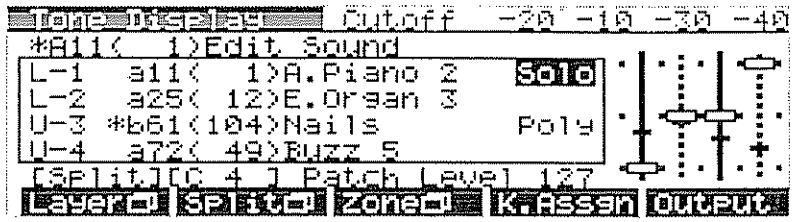
■ Pour utiliser les curseurs de la Tone Palette

Voici comment faire les réglages de paramètres pour la Tone Palette, la Palette MIDI et l'unité d'effets. Les paramètres devant être édités seront différents dans chaque affichage.

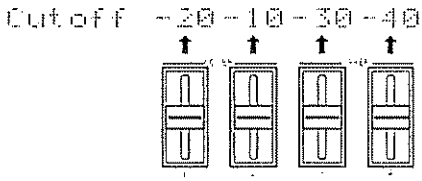
Affichage (display)	Paramètres à éditer
User Set Tone Display L/U PRM Controller Map Part PRM1 Part PRM2	Paramètres de Tone Palette * Utilisez les boutons de la Tone Palette pour sélectionner un paramètre (Level ou niveau , Pan, Key shift ou transposition, Fine tune ou accord fin, Cut off ou fréquence de coupure, Resonance, Attack, Release ou durée de relâchement). * Si KB PART est réglé sur la Partie Rythmique, vous pouvez modifier le niveau de sortie de la Partie Rythmique.
Tone Display R	Niveau de sortie de la Partie Rythmique
MIDI OUT MIDI CTRL Map	Paramètres de la Palette MIDI * Utilisez les boutons [LEVEL] (volume MIDI) et [TUNING] (Transposition) de la Tone Palette pour sélectionner un paramètre.
Reverb	Paramètres de Reverb (Level ou niveau, Type, Time ou durée, Feedback ou répétition)
Chorus	Paramètres de Chorus (Level ou niveau, Rate ou vitesse, Depth ou intensité, Feedback ou répétition) * Seuls sont accessibles les paramètres du côté gauche de l'afficheur.

● Pour éditer les paramètres avec la Tone Palette

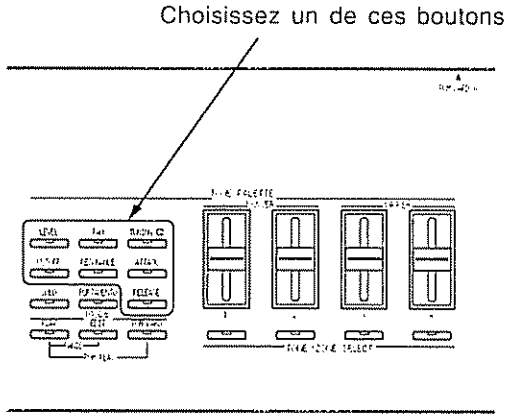
Pressez TONE DISPLAY pour obtenir l'affichage Tone Display



Les curseurs 1 à 4 de la Tone Palette correspondent à chaque section (L-1 – U-4)

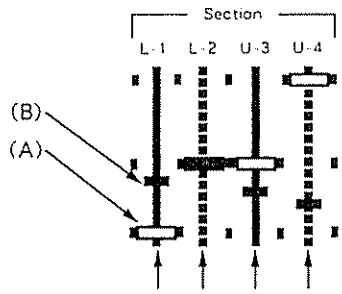


Le coin supérieur droit de l'afficheur indique le paramètre que vous pouvez éditer à l'aide des curseurs de la Tone Palette ainsi que la valeur de celui-ci pour chaque section. Utilisez les boutons de la Tone Palette pour sélectionner le paramètre devant ensuite être édité à l'aide des curseurs de la Tone Palette. L'indicateur du bouton choisi s'allumera.



* Chaque fois que vous pressez TUNING, le paramètre alternera entre K. Shift (transposition par demi-tons) et F. Tune (accord fin)
* Si KB PART a été réglé sur Rhythm, les curseurs de la Tone Palette ne pourront éditer que le paramètre de niveau ou Level (niveau de sortie de la Partie rythmique). Le curseur 1 de la Tone Palette sera utilisé pour cela.
* Si KB PART est réglé sur Off, les curseurs de la Tone Palette ne pourront pas servir à l'édition.

★ Notes concernant l'utilisation des curseurs



Barres verticales de curseurs

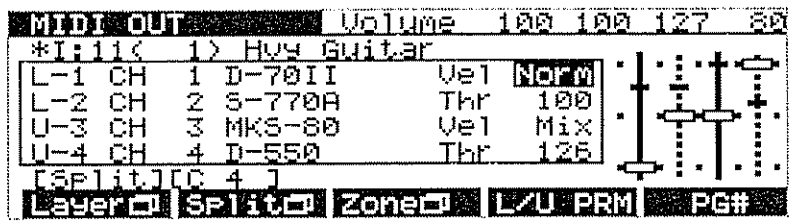
L'afficheur indique graphiquement la position du curseur de la Tone Palette (A) et la valeur réelle du paramètre (B). Pour changer la valeur du paramètre, vous devez d'abord ramener A en position B, puis continuer à bouger le curseur de la Tone Palette dans le sens voulu.

Une barre verticale de curseur en pointillés signifie que le son de cette section est hors service (voir p. 43, 113).

* Les curseurs de la Tone Palette auront les mêmes fonctions dans les affichages autres que celui visualisant leur position.

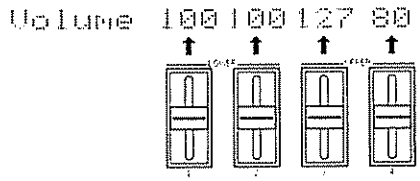
● Pour éditer les paramètres par la Palette MIDI

Pressez [MIDI OUT] pour obtenir l'affichage MIDI OUT.


MIDI OUT Volume 100 100 127 80
*I:11< 1> Hvy Guitar
L-1 CH 1 D-70II Vel Norm
L-2 CH 2 S-770A Thr 100
U-3 CH 3 MKS-80 Vel Mix
U-4 CH 4 D-550 Thr 126
[Split][C 4]
Layer Split Zone L/U PRM PG#

* Dans cet affichage, les Tones internes ne peuvent pas être pilotés.

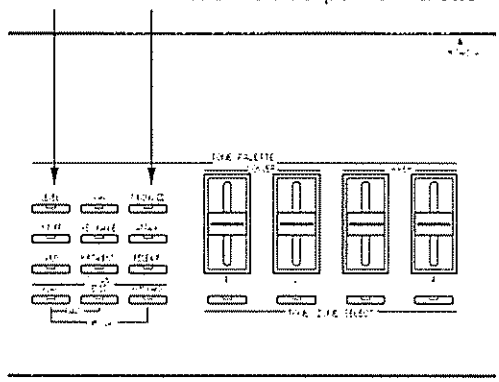
Les curseurs 1 – 4 de la Tone Palette correspondent à chaque section (L-1 – U-4).



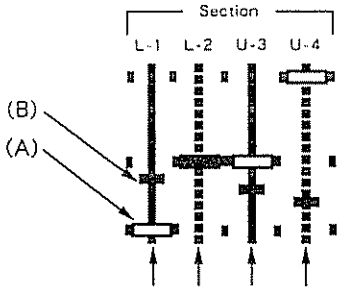
Le coin supérieur droit de l'afficheur vous donne le paramètre que vous pouvez éditer à l'aide des curseurs de la Tone Palette ainsi que la valeur de ce paramètre pour chaque section.

Utilisez les boutons de la Tone Palette pour sélectionner les paramètres devant être édités par les curseurs de la Tone Palette. Dans la Palette MIDI, vous pouvez sélectionner LEVEL (volume MIDI) et TUNING (transposition). L'indicateur du bouton sélectionné s'allumera.

Paramètres sélectionnables par la Palette MIDI



★ **Notes concernant l'utilisation des curseurs**



Barres verticales des curseurs

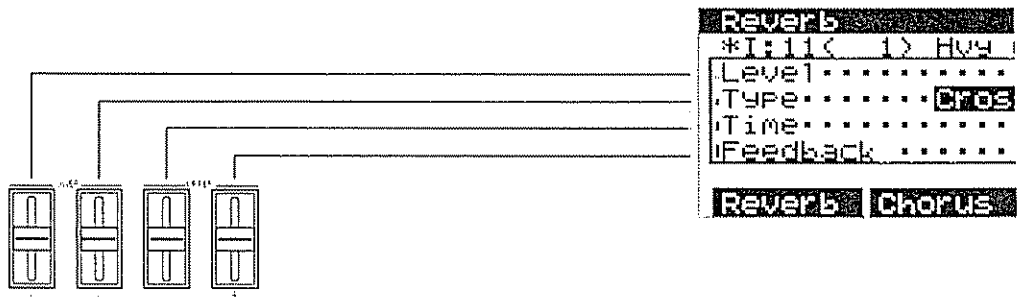
L'afficheur indique graphiquement la position du curseur de la Tone palette (A) et la valeur réelle du paramètre (B). Pour changer la valeur du paramètre, vous devez d'abord ramener (A) en position (B), puis continuer à bouger le curseur de la Tone Palette dans le sens voulu.

Une barre verticale de curseur en pointillés signifie que le son de cette section est hors service (voir page 44, 104).

★ Les curseurs de la Tone Palette peuvent être utilisés pour éditer les paramètres de la Palette MIDI dans l'affichage «MIDI CTRL Map» (les curseurs de la Tone Palette auront la même fonction).

● Pour éditer les paramètres d'effet

Dans l'affichage de reverb et de chorus sélectionné en pressant EFFECT/CTRL, les curseurs de la Tone Palette éditeront les paramètres de l'unité d'effet. Pour des détails, référez-vous au page 59 et 63.



■ Pour utiliser [TONE / ZONE SELECT]

[TONE / ZONE SELECT] peut être utilisé comme suit

- Pour chaque section de la Tone Palette: supprimer un Tone, sélectionner un Tone, régler une Zone, faire des réglages d'assignation de sortie.
- Pour chaque section de la Palette MIDI: supprimer un canal MIDI, émettre un numéro de changement de programme, régler une Zone

[TONE / ZONE SELECT] 1 – 4 correspondent à chaque section (L-1 – U-4) de la Tone Palette et de la Palette MIDI

* Ne pressez pas simultanément deux boutons [TONE / ZONE SELECT] ou plus.

● Pour mettre hors service un Tone

Dans les affichages du Mode Play autre que MIDI OUT ou MIDI CTRL Map, vous pouvez couper indépendamment le Tone d'une section.
Pressez le [TONE / ZONE SELECT] de la section dont vous désirez «éteindre» le Tone. Une fois cette section hors service, l'indicateur du bouton s'éteint.

* Si KB PART est réglé sur Rhythm ou sur Off, les Tones ne peuvent pas être «coupés».

● Pour sélectionner un Tone

Dans les affichages de mode Play autre que MIDI OUT ou MIDI CTRL Map, vous pouvez sélectionner un Tone pour chaque section (voir page 45)

● Réglages de Zone pour un Tone

Dans les affichages de mode Play autre que MIDI OUT ou MIDI CTRL Map, vous pouvez régler la Zone affectée au Tone de chaque section.
Tout en pressant le bouton [TONE / ZONE SELECT] voulu, pressez deux touches du clavier pour spécifier les limites de la Zone allouée à cette section. Après avoir spécifié la Zone de chaque Tone, relâchez le bouton. La Zone sera déterminée par les deux dernières touches enfoncées.

* Si vous pressez deux touches simultanément, la Zone ne peut pas être réglée.
* Si le réglage de KB PART est sur rhythm ou sur Off, il n'est pas possible de faire des réglages de Zone.
* La Zone ainsi spécifiée pour chaque section n'est prise en compte que si le paramètre de patch "mode de clavier" est réglé sur Zone.

● Réglages des assignations de sortie

Avec les affichages de reverb et de chorus, vous pouvez faire les réglages d'assignation de sortie pour chaque section. Tout en pressant le bouton [TONE / ZONE SELECT] désiré, pressez [F1] – [F4] pour spécifier l'assignation de sortie de cette section.

Assignation de sortie: [F1] → Reverb, [F2] → Chorus, [F3] → Drive, [F4] → Direct

● Pour désactiver un canal MIDI

En affichage MIDI OUT ou MIDI CTRL Map, vous pouvez désactiver le canal MIDI d'une section indépendamment. Pressez [TONE / ZONE SELECT] de la section dont vous désirez désactiver le canal MIDI. Une fois désactivé, l'indicateur du bouton s'éteint.

* Quand le canal MIDI est désactivé, aucun message MIDI n'est transmis.

● Pour émettre un message de changement de programme

En affichage MIDI OUT ou MIDI CTRL Map, vous pouvez transmettre un message de changement de programme MIDI (voir page 46).

● Réglages de Zone pour un canal MIDI

En affichage MIDI OUT ou MIDI CTRL Map, vous pouvez déterminer la Zone affectée au canal MIDI de chaque section.
Tout en pressant le bouton [TONE / ZONE SELECT] désiré, pressez deux touches du clavier pour spécifier la Zone allouée à la section. Une fois spécifiée la Zone pour chaque canal MIDI, relâchez le bouton. La Zone sera déterminée par les deux dernières touches enfoncées.

* Si vous pressez deux touches simultanément, la Zone ne pourra pas être réglée.
* La Zone que vous déterminez pour chaque section n'est prise en compte que si le paramètre de Performance "mode de clavier" pour MIDI OUT est réglé sur Zone.

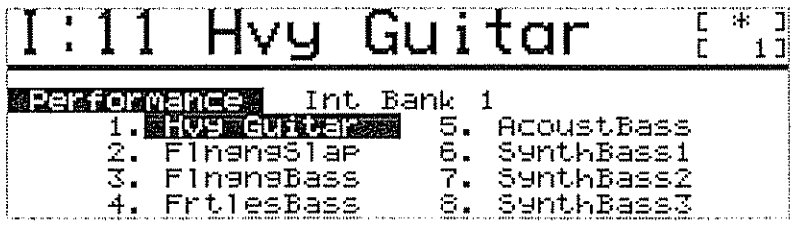
■ Pour sélectionner une Performance, un Patch ou un Tone

Pour sélectionner une Performance, un Patch ou un Tone, utilisez l'affichage donnant la liste de chaque type de données.

● Pour sélectionner une Performance

Pressez [PERFORMANCE] pour obtenir l'affichage de la liste des Performances.

Pressez [INT / CARD], [BANK] et [NUMBER] pour sélectionner la banque et le numéro. Veillez à presser [NUMBER] en dernier. Pour retourner à l'affichage précédent, pressez [EXIT].



* Si vous êtes en affichage Jump, Write ou Command, presser [PERFORMANCE] ne vous amènera pas à la liste des Performances. Vous devez d'abord presser [EXIT] puis ensuite [PERFORMANCE].
* Quand vous sélectionnez une Performance de carte RAM, l'indicateur [INT / CARD] sera allumé.

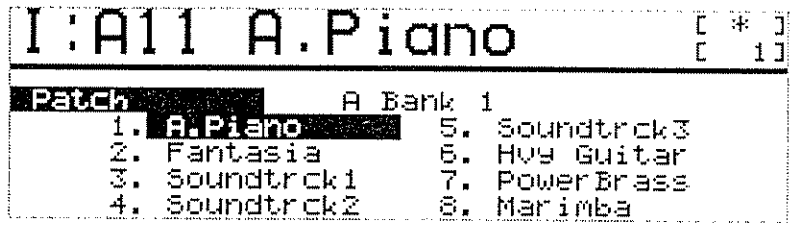
«La signification des valeurs entre [ ] »

[*]: la performance actuellement sélectionnée a été éditée (modifiée) mais pas écrite en mémoire.

[1]: numéro, exprimé en décimal, de la performance actuellement sélectionnée (cela correspond au numéro de changement de programme).

● Pour sélectionner un patch

Pressez PATCH pour obtenir la liste des Patches. Pressez A / B, BANK et NUMBER pour sélectionner le «groupe», la «banque» et le «numéro». Veillez à terminer par NUMBER. Pour retourner à l'affichage précédent, pressez EXIT.



* Si vous êtes en affichage Jump, Write ou Command, presser PATCH ne vous donnera pas l'affichage de la liste de Patches. Vous devez d'abord pressez EXIT, puis pressez PATCH.

«La signification des valeurs entre [ ] »

[*]: le Patch actuellement sélectionné a été édité (modifié) mais pas écrit en mémoire.

[1]: numéro, exprimé en décimal, du Patch actuellement sélectionné (cela correspond au numéro de changement de programme).

* Si la partie jouée par le clavier (KB PART) est réglée sur Rhythm ou sur Off, cet affichage de liste ne peut pas être obtenu et il ne sera pas possible de sélectionner les Patches.

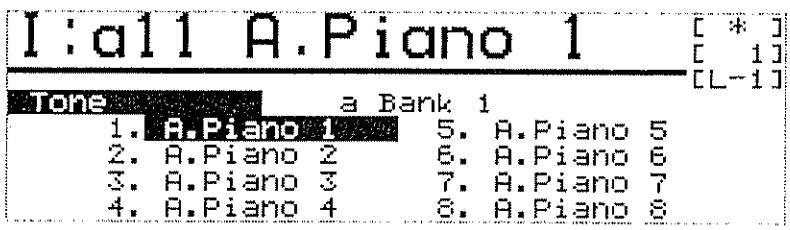
● Pour sélectionner un Tone

Les boutons TONE / ZONE SELECT 1 – 4 correspondent à chaque section (L-1 – U-4) de la Tone Palette.

Depuis un affichage du mode Play autre que MIDI OUT et MIDI CTRL Map, pressez TONE tout en maintenant enfoncé le bouton TONE / ZONE SELECT voulu, et l'affichage de la liste des Tones dans laquelle se trouve le Tone de la section sélectionnée apparaîtra. Pressez A / B, BANK et NUMBER pour sélectionner un Tone. Veillez à presser NUMBER en dernier.

Pour retouner à l'affichage précédent, pressez EXIT.

* Ne pressez pas deux boutons TONE / ZONE SELECT ou plus simultanément.



* Si vous êtes en affichage Jump, Write ou commande, presser TONE tout en maintenant enfoncé TONE / ZONE SELECT ne vous permettra pas d'accéder à l'affichage de liste. Vous devez d'abord pressez EXIT pour retourner à l'affichage précédent, puis pressez TONE tout en maintenant enfoncé le bouton TONE / ZONE SELECT voulu.

<<Signification de l'affichage entre [ ]>>

[*]: **Le Tone actuellement sélectionné a été édité (modifié), mais pas écrit en mémoire.**

[1]: **Numéro, exprimé en décimal, du Tone actuellement sélectionné.**

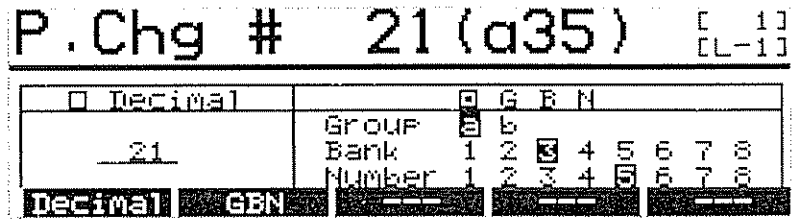
[L – 1]: **La Section sélectionnée.**

* Si KB PART est réglé sur Rhythm ou sur Off, l'affichage de cette liste ne peut pas être obtenu et il ne sera pas possible de sélectionner des Tones
* Depuis les écrans MIDI OUT ou MIDI Ctrl Map, l'affichage de la liste des Tones ne peut être obtenu. A la place, la liste des numéros de changement de programme est affiché

Pour transmettre un message de changement de programme

Les boutons [TONE / ZONE SELECT] 1 – 4 correspondent à chaque section de la Palette MIDI (L-1 – U-4). Depuis les écrans MIDI OUT ou MIDI Ctrl Map, vous pouvez presser [TONE] tout en maintenant enfoncé [TONE / ZONE SELECT] pour obtenir la liste des numéros de changement de programme pour la section choisie. Cette fonction vous permet de transmettre immédiatement le message MIDI de changement de programme de votre choix sur le canal de la section sélectionnée.

* Ne pressez pas deux boutons [TONE / ZONE SELECT] ou plus simultanément.



* Si vous êtes en affichage Jump, Write ou Command, presser [TONE] tout en maintenant enfoncé [TONE / ZONE SELECT] ne donnera pas l'affichage de liste. Vous devez d'abord presser [EXIT] pour retourner à l'affichage précédent, puis presser [TONE] tout en maintenant [TONE / ZONE SELECT].

<<Signification de l'affichage entre [ ]>>

[1]: **Canal MIDI de la section actuellement sélectionnée.**

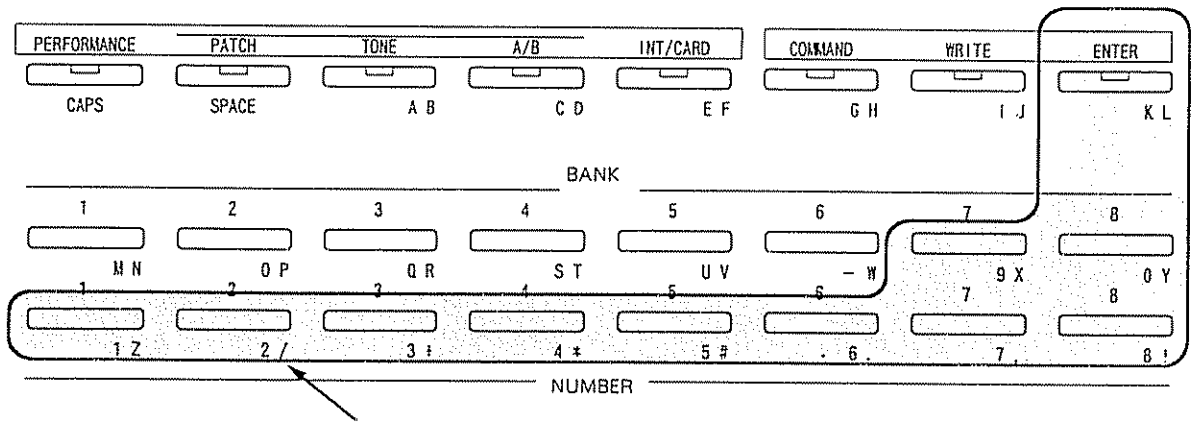
[L – 1]: **Section sélectionnée.**

Il y a deux méthodes pour déterminer un numéro de changement de programme: utiliser les touches numériques pour directement déterminer le numéro de changement de programme ou utiliser les touches [A / B], [BANK], [NUMBER] (méthode GBN pour Groupe/Bank/Number).

Pour utiliser les touches numériques afin de déterminer directement les numéros de changement de programme, pressez [F1] **Decimal**. Veillez à bien presser [ENTER] après avoir tapé le numéro.

Pour utiliser [A / B], [BANK] et [NUMBER] (la méthode GBN) afin de déterminer le numéro de changement de programme, pressez [F2] **GBN**. Veillez à bien presser [NUMBER] en dernier.

Le symbole [■] indique la méthode utilisée pour l'écriture de numéros de changement de programme.



Les boutons de la zone ombrée peuvent être utilisés comme touches numériques

Pour retourner à l'affichage précédent, pressez [EXIT]

Les données de changement de programme transmises par le MIDI sont comprises entre 0 et 127 mais, pour cette utilisation, vous déterminerez une valeur entre 1 et 128 (a11 – b88). Si vous utilisez les touches numériques pour déterminer une valeur de 0, aucun message ne sera transmis.

■ Comment utiliser [SOLO] et [PORTAMENTO]

Vous pouvez régler simultanément pour la section Upper et Lower la mise en ou hors service du Solo et du Portamento (voir page 28).

* Pour régler Solo et Portamento indépendamment pour Upper et Lower, référez-vous à la page 56.

[SOLO]

Lorsque vous pressez [SOLO], l'assignation du clavier (Key Assign: Poly, Solo) pour Upper et pour Lower sera la même. Chaque fois que vous pressez ce bouton, l'assignation alternera entre Poly et Solo. Lorsque vous êtes réglé en Solo, l'indicateur [SOLO] s'allume.

* Il n'est pas possible de passer de Poly à Solo ou réciproquement si KB PART est réglé sur Rhythm ou sur Off.

[PORTAMENTO]

Lorsque vous pressez [PORTAMENTO], le portamento sera mis on ou off de la même façon pour Upper et Lower. Chaque fois que vous presserez ce bouton, le réglage de portamento alternera entre on et off. Lorsque l'assignation de clavier est réglée sur solo et que le portamento est en fonction (on), l'indicateur [PORTAMENTO] est allumé.

* Il n'est pas possible de mettre en ou hors service le portamento si KB PART est réglé sur Rhythm ou sur Off.

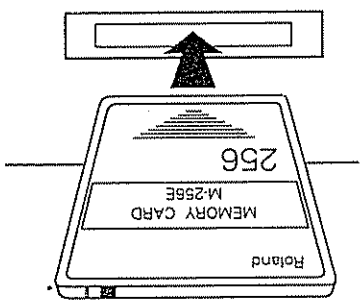
4. Carte RAM

Des données peuvent être écrites et lues dans une carte RAM (M–256E, vendue séparément). Les données stockées sur une carte RAM peuvent être modifiées aussi souvent que nécessaire. Ceci vous permet de stocker des Performances, Patches et Tones modifiés.

* Lorsque vous utilisez une carte RAM vierge (M–256E) pour la première fois, vous devez la formater avant de l'utiliser. Lorsque vous utiliser la commande Format, toutes les données du D–70 seront copiées sur la carte (voir page 140). Le formatage est également nécessaire lorsque vous désirez utiliser une carte qui a été précédemment utilisée avec d'autres appareils qu'un D–70.
* Les cartes RAM des autres instruements de la série D (D–5/10/20/50/110/550) ne peuvent être utilisées de même que les cartes ROM de la librairie sonore (PN–D10 ou PN–D50).
* Les cartes RAM contiennent une pile pour conserver les données en mémoire. Avant d'utiliser une carte RAM, veillez à installer la pile comme expliqué dans le mode d'emploi de la carte RAM.
* Avant de transporter le D–70, veillez à ôter la carte RAM.

■ Comment insérer une carte RAM

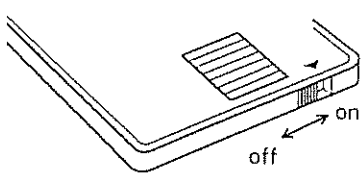
Les cartes RAM doivent être insérées dans la fente pour carte RAM prévue en face arrière. Veillez à ce que la face sérigraphiée de la carte soit orientée vers le haut et insérez la carte suivant la flèche. Insérez la carte bien à fond dans la fente.



* N'insérez jamais de carte RAM dans les fentes prévues pour cartes PCM. La laisser insérée durant une longue période entraînerait des mauvais fonctionnement.
* Si vous insérez ou ôtez une carte RAM durant le jeu, le son peut être interrompu durant un court instant, mais ce n'est pas un mauvais fonctionnement.

■ Commutateur de protection de la carte RAM

Les cartes RAM ont un commutateur de protection pour éviter l'effacement accidentel des données de celles-ci. Normalement, vous devez laisser ce commutateur de protection en fonction. Lorsque vous stockez des données, réglez-le sur Off (en laissant la carte RAM insérée dans la fente).



5. Utiliser le MIDI pour sélectionner Performances ou Patches

Les messages de changement de programme MIDI permettent de sélectionner des Performances ou des Patches

■ Pour sélectionner des Performances

Les messages de changement de programme reçus sur le canal de commande du système (Control Channel du System Setup) feront sélectionner la Performance correspondante (voir page 137).

* Si le canal de commande (Control Channel) est sur Off, les Performances ne seront pas sélectionnées. Les pages 157 et 162 expliquent comment régler le canal de commande.

* Le canal de commande ne peut être utilisé qu'en mode Play.

	Banque \ Numéro	1	2	3	4	5	6	7	8
Interne (I)	1	1	2	3	4	5	6	7	8
	2	9	10	11	12	13	14	15	16
	3	17	18	19	20	21	22	23	24
	4	25	26	27	28	29	30	31	32
	5	33	34	35	36	37	38	39	40
	6	41	42	43	44	45	46	47	48
	7	49	50	51	52	53	54	55	56
	8	57	58	59	60	61	62	63	64
Carte RAM (C)	1	65	66	67	68	69	70	71	72
	2	73	74	75	76	77	78	79	80
	3	81	82	83	84	85	86	87	88
	4	89	90	91	92	93	94	95	96
	5	97	98	99	100	101	102	103	104
	6	105	106	107	108	109	110	111	112
	7	113	114	115	116	117	118	119	120
	8	121	122	123	124	125	126	127	128

* S'il n'y a pas de carte RAM insérée dans le D–70, les messages de changement de programme 65 à 128 n'entraîneront aucune sélection de Performance.

■ Pour sélectionner les Patches

Les messages de changement de programme reçus sur le canal d'une Partie sélectionneront le Patch correspondant pour cette Partie

- Même si la Partie rythmique reçoit un message de changement de programme, le Rhythm Setup (configuration rythmique) ne change pas.
- Si le canal de la Partie est réglé sur Off, les Patches ne seront pas sélectionnés Les pages 157, 162 expliquent comment régler les canaux des Parties
- Réglez sur On la réception des changements de programme pour la Partie (P. Change Rx, voir pages 67, 99).

Les messages de changement de programme reçus sélectionneront les Patches comme ci-dessous

Groupe	Numéro / Banque	1	2	3	4	5	6	7	8
A	1	1	2	3	4	5	6	7	8
	2	9	10	11	12	13	14	15	16
	3	17	18	19	20	21	22	23	24
	4	25	26	27	28	29	30	31	32
	5	33	34	35	36	37	38	39	40
	6	41	42	43	44	45	46	47	48
	7	49	50	51	52	53	54	55	56
	8	57	58	59	60	61	62	63	64
B	1	65	66	67	68	69	70	71	72
	2	73	74	75	76	77	78	79	80
	3	81	82	83	84	85	86	87	88
	4	89	90	91	92	93	94	95	96
	5	97	98	99	100	101	102	103	104
	6	105	106	107	108	109	110	111	112
	7	113	114	115	116	117	118	119	120
	8	121	122	123	124	125	126	127	128

■ A propos des numéros de changement de programme

Le numéro de changement de programme correspondant à chaque Performance ou Patch sera affiché entre parenthèses ( )

(Exemple) Performance I:35(21)
Patch I:A88(64)

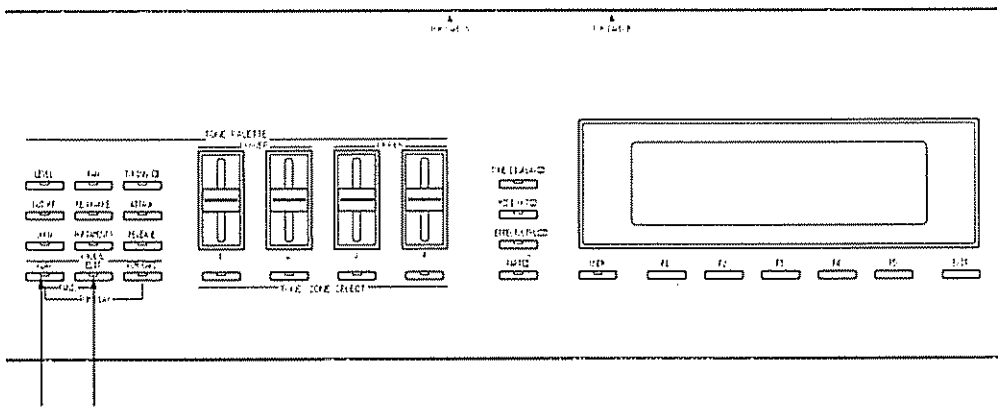
Les réels numéros de changement de programme véhiculés par les messages MIDI vont de 0 à 127, mais les numéros affichés entre parenthèses vont de 1 à 128, par conséquent un numéro de changement de programme ayant pour valeur 0 sélectionnera en fait la Performance ou le Patch pour lequel 1 est affiché.

6. La fonction Panic

Si des notes, molette de pitch bend ou des commandes de type modulation restent «coincées» (ne retournent pas au statut normal après qu'elles aient été relâchées) pour les sons internes du D–70 ou pour les sources sonores MIDI externes, cette fonction Panic vous aidera à retrouver un fonctionnement normal

* Si vous utilisez la fonction Panic, les données de la mémoire correspondant à la performance actuellement sélectionnée seront lues à nouveau et transférées dans l'aire temporaire. Si vous aviez édité cette Performance sans avoir fait de sauvegarde, toutes les données de l'aire temporaire seront perdues (voir page 81).

[Procédure]



Tout en maintenant [PLAY] enfoncé, pressez [EDIT].

La source sonore interne et les sources sonores MIDI externes seront ramenées à un fonctionnement normal.

* Durant l'exécution de la fonction Panic, il n'y aura pas de son durant approximativement 4 secondes.

◥ Données transmises

Les données suivantes seront transmises sur tous les canaux MIDI (1 – 16)

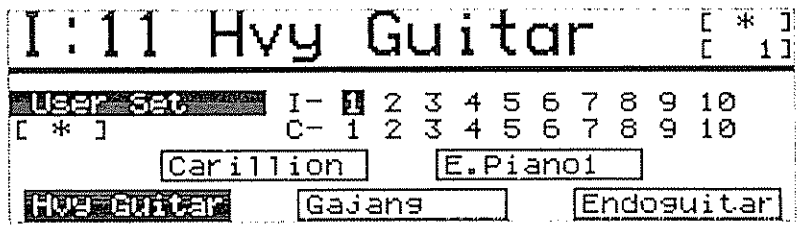
1. Note Off (relâchement) pour toutes les notes
   (Note Off avec dynamique 127, et non pas Note On avec dynamique 0).
2. Le Pitch bend est ramené au centre.
3. Aftertouch par canal, valeur 0.
4. Modulation, valeur 0.
5. Hold1 (sustain), valeur 0.
6. Volume, valeur 127.

3 FONCTIONS DE CHAQUE ECRAN (MODE PLAY)

Le D–70 vous permettant de sélectionner et de faire agir une grande variété de fonctions en temps réel au cours du jeu, il est particulièrement efficace pour le jeu en direct

Cette section expliquera les fonctions disponibles depuis les affichages du mode Play (les affichages sélectionnés lorsque vous pressez PLAY, TONE DISPLAY, EFFECT / CTRL, PART ou MIDI OUT).

1. User Set



[Pour obtenir cet affichage]

Pressez PLAY

■ Pour sélectionner un groupe de User Set

Vous pouvez sélectionner soit un groupe interne (I) ou un groupe de la carte RAM (C)

[Plage de réglage] I-1 – 10, C-1 – 10

[Procédure] Sélectionnez mémoire interne ou carte RAM → ▲/▼

Sélectionnez un groupe → ▶/◀

* Pour sélectionner un groupe de la mémoire interne, utilisez les boutons BANK (1–8), et pour sélectionner un groupe de la carte RAM, utilisez les boutons NUMBER (1–8). Les groupes 9 et 10 ne peuvent être sélectionnés de cette façon.
* Si aucune carte RAM n'est insérée, les groupes de la carte RAM ne peuvent bien entendu pas être sélectionnés.

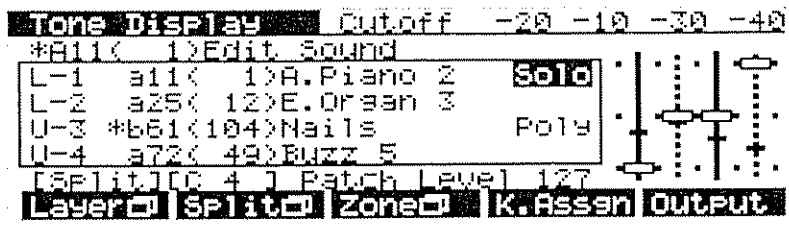
■ Pour sélectionner une Performance

Vous pouvez sélectionner les Performances qui ont été assignées au groupe sélectionné. La Performance ainsi choisie s'affichera en caractères inversés.

[Procédure] Sélectionnez une Performance → F1 – F5

* Si il n'y a pas de carte RAM connectée au D–70, les Performances de la carte RAM ne peuvent bien sûr pas être utilisées

2. Tone Display (Affichage des Tones)


Tone Display Cutoff -20 -10 -30 -40
*All< 1>Edit Sound
L-1 a11< 1>A.Piano 2 Solo
L-2 a25< 12>E.Organ 3
U-3 *b61<104>Nails Poly
U-4 a72< 49>Buzz 5
[Split][C 4] Patch Level 127
Layer Split Zone K.Assgn Output

[Pour obtenir cet affichage]

Pressez TONE DISPLAY (l'affichage changera à chaque fois que vous presserez ce bouton)

* Cet affichage ne peut être sélectionné que si KB PART est réglé sur une Partie de synthé (1 – 5) Il ne peut être sélectionné si KB PART est réglé sur Rhythm Part ou sur Off (voir page 67).

■ Pour régler l'assignation de clavier (Key Assign)

Vous pouvez régler l'assignation de clavier pour Lower et Upper (voir page 28)

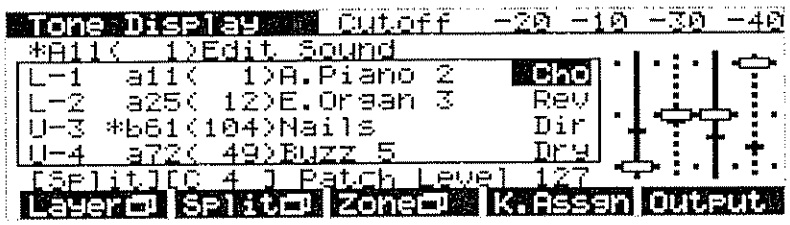
[Plage de réglage] Poly/Solo

[Procédure]
- Affichage → F4 K.Assgn
- Déplacez le curseur → ▲/▼/►/◄
- Sélctionnez Poly/Solo → INC / DEC, VALUE

* Si Lower ou Upper est réglé sur Solo, l'indicateur SOLO est allumé.

■ Pour régler l'assignation de sortie (Output Assign)

Vous pouvez régler l'assignation de sortie pour chaque Tone (voir page 26).


Tone Display Cutoff -20 -10 -30 -40
*All< 1>Edit Sound
L-1 a11< 1>A.Piano 2 Cho
L-2 a25< 12>E.Organ 3 Rev
U-3 *b61<104>Nails Dir
U-4 a72< 49>Buzz 5 Dry
[Split][C 4] Patch Level 127
Layer Split Zone K.Assgn Output

[Plage de réglage] Rev/Cho/Dry/Dir

[Procédure]
- Affichage → F5 Output
- Déplacez le curseur → ▲/▼/►/◄
- Sélectionnez la sortie → INC / DEC, VALUE

■ Pour régler le niveau du Patch

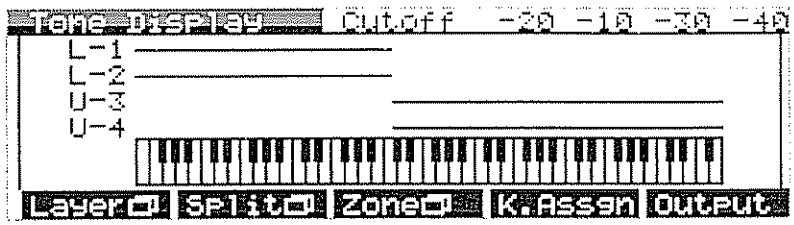
Vous pouvez régler le volume d'un patch entier

[Plage de réglage] 0 – 127

[Procédure]
- Déplacez le curseur → ▲/▼/►/◄
- Réglez la valeur → INC / DEC, VALUE

■ Pour régler le mode de clavier

Vous pouvez changer le mode de clavier (voir p. 27).



[Plage de réglage] Layer/Split/Zone

[Procédure] Pressez l'un des boutons F1 Layer, F2 Split ou F3 Zone

* Pour les boutons F1 – F3, vous pouvez presser ces mêmes boutons une second fois pour obtenir un affichage graphique des réglages du mode sélectionné (pour retourner à l'affichage précédent, pressez le même bouton à nouveau ou pressez EXIT.

■ Pour régler le point de split

Si le mode Split a été sélectionné, vous pouvez choisir le point de split auquel se produit la division du clavier en sections Upper et Lower (voir page 27).

[Procédure] Tout en pressant F2, pressez la touche servant de nouveau point de split. Le nouveau point de split sera affiché.

* La touche choisie comme point de split appartient à la section Lower.

■ Utiliser les curseurs de la Tone Palette pour l'édition

Vous pouvez déplacer les curseurs pour éditer les paramètres assignés à ceux-ci. Les boutons de la Tone Palette déterminent les paramètres qui seront ainsi commandés (voir page 39).

LEVEL

Niveau: 0 – 127

Règle le volume de chaque section (voir page 111).

PAN

Panoramique: 7 > – > < – < 7

Règle la position stéréo (panoramique) de chaque section (voir page 113).

TUNING

K.Shift ou transposition: -24 demi-tons – +24 demi-tons, F.Tune (accord fin): -64 – +63

Règle l'accord de chaque section. Chaque fois que ce bouton est pressé, vous alternez entre K.Shift (transposition par demi-tons) et F.Tune (accord fin) (voir page 111).

CUTOFF

Fréquence de coupure: -64 – +64

Accomplit les réglages relatifs de fréquence de coupure pour les Tones des différentes sections (voir page 112).

RESONANCE

Résonance: -64 – +63

Accomplit les réglages relatifs de résonance pour les Tones des différentes sections (voir page 112).

ATTACK

Durée d'attaque: -64 – +63

Accomplit les réglages relatifs de durée d'attaque (TVF et TVA) pour les Tones des différentes sections (voir page 112)

RELEASE

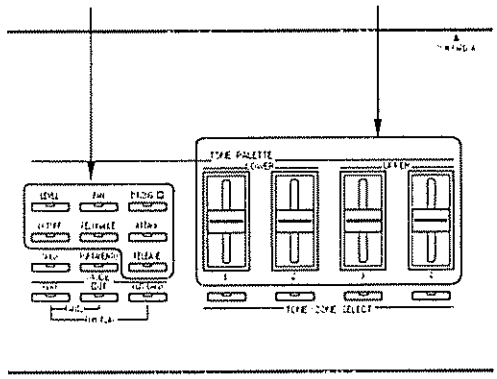
Temps de relâchement: -64 – +63

Accomplit les réglages relatifs de durée de relâchement (TVF et TVA) pour les Tones des différentes sections (voir page 112)

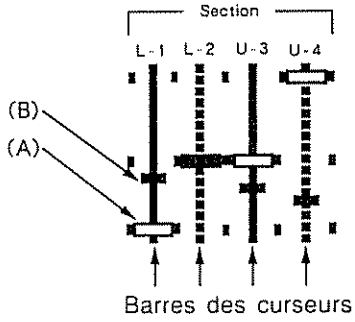
[Procédure]

① Sélectionnez la fonction que vous désirez éditer.

② Utilisez les curseurs de la Tone Palette pour modifier la valeur



★ Remarques concernant l'utilisation des curseurs

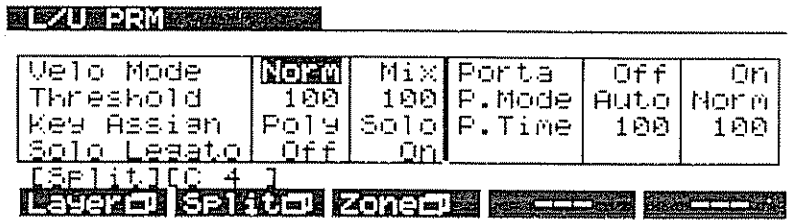


L'écran indiquera graphiquement la position réelle (A) des curseurs de la Tone Palette ainsi que la valeur réelle du paramètre (B) Pour changer la valeur du paramètre, vous devez d'abord amener (A) à la position (B), puis faire le réglage adéquat.

Une ligne en pointillés indique que le son de cette section n'est pas en fonction (voir p. 43, 113).

* Les curseurs de la Tone Palette fonctionneront de la même façon avec des affichages sans représentation graphique.

3. L/U PRM (paramètres Upper et Lower)


L/U PRM
Velo Mode Norm Mix Porta Off On
Threshold 100 100 P.Mode Auto Norm
Key Assign Poly Solo P.Time 100 100
Solo Legato Off On
[Split][C 4]
Layer Split Zone

[Pour obtenir cet affichage]

Pressez TONE / DISPLAY (l'affichage change à chaque fois que vous pressez le bouton)

- Cet affichage ne peut être sélectionné que si KB PART est réglé sur une Partie de synthé (1 – 5). Il ne peut être sélectionné si KB PART est réglé sur Rhythm ou sur Off (voir page 67)
- La valeur de gauche correspond à la section Lower et la valeur de droite à la section Upper

■ Pour déterminer comment les sons seront produits

Ces réglages déterminent comment la Partie jouée au clavier (KB PART) sera produite dans les sections Lower et Upper

- Les paramètres portamento (Porta), mode de portamento (P.Mode) et temps de portamento (P.Time) ne fonctionnent que lorsque l'assignation de clavier (Key Assign) est réglée sur Solo.

Velo Mode (mode de dynamique) Norm/SW/Mix

Détermine comment les changements de dynamique feront jouer le premier et le second Tone (voir page 27)

Threshold (seuil de sensibilité dynamique) 0 – 127

Lorsque le mode de dynamique est réglé sur SW ou sur Mix, ce paramètre détermine le seuil de commutation entre le premier et le second Tone (voir page 27).

Key Assign (Assignation du clavier) Poly/Solo

Sélectionne le mode Solo ou le mode Poly (voir page 28).

- Si l'une ou l'autre des sections Lower ou Upper est réglée sur solo, l'indicateur SOLO est allumé.

Solo Legato On/Off

Le solo vous permet deux choix: Solo Legato et Solo (normal). Pour connaître l'effet de Solo Legato quand il est réglé sur On, référez-vous à la page 28

Porta (portamento) On/Off

Met en ou hors service le portamento (voir page 28)

* Le portamento n'est utilisable que si Key Assign est réglé sur solo
* Si Portamento est réglé sur On pour Upper ou Lower, l'indicateur PORTAMENTO est allumé

P. Mode (mode de portamento) Auto/Norm

Deux modes de portamento sont possibles: Auto et normal. Lorsque Auto est sélectionné, votre technique de jeu déterminera les moments où devra s'appliquer le portamento (voir page 28)

P. Time (temps de portamento) 0 – 127

Temps nécessaire au portamento pour changer la hauteur d'une note à l'autre (voir page 28)

[Procédure] Déplacez le curseur → ▲ / ▼ / ► / ◄
Modifiez la valeur → INC / DEC , VALUE

■ Pour régler le mode de clavier

Vous pouvez sélectionner le mode de clavier (voir page 27)

[Plage de réglage] Layer/Split/Zone

[Procédure] Pressez F1 Layer ou F2 Split ou F3 Zone

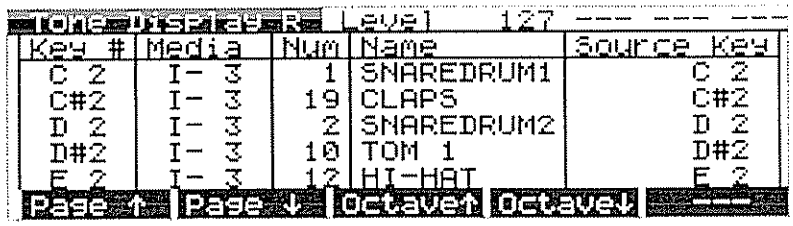
■ Pour régler le point de split

Si le mode Split a été sélectionné, vous pouvez choisir le point de split auquel le clavier se divise en sections Upper et Lower (voir page 27)

[Procédure] Tout en pressant F2, pressez la touche que vous désirez choisir comme nouveau point de split. Le nouveau point de split s'affichera à l'écran

* La touche choisie comme point de split appartient à la section Lower

4. Tone Display R (Affichage des Tones rythmiques)


Tone Display R Level 127
Key # Media Num Name Source Key
C 2 I- 3 1 SNAREDRUM1 C 2
C#2 I- 3 19 CLAPS C#2
D 2 I- 3 2 SNAREDRUM2 D 2
D#2 I- 3 10 TOM 1 D#2
E 2 I- 3 12 HI-HAT E 2
Page ↑
Page ↓
Octave↑
Octave↓

[Pour obtenir cet affichage]

Pressez TONE DISPLAY

* Cet écran ne peut être obtenu que si KB PART est réglé sur Rhythm. S'il est réglé sur une Partie de synthé (1 – 5) ou sur Off, cet affichage ne peut être sélectionné (voir page 67).

■ Pour vérifier les réglages de la configuration rythmique (Rhythm Setup)

Vous pouvez connaître les réglages des sonorités rythmiques pour chaque touche configurée dans le Rhythm Setup (voir page 129).

[Procédure]

Sélectionnez la page → F1 Page ▲, F2 Page ▼

Sélectionnez par unité d'une octave → F3 Octave ▲, F4 Octave ▼

Faites défiler → INC / DEC / VALUE

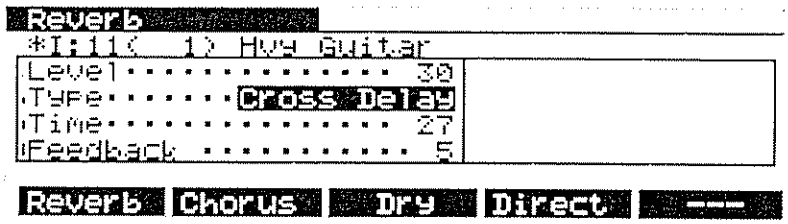
■ Pour régler le niveau de la Partie Rythmique

Vous pouvez utiliser le curseur 1 de la Tone Palette pour régler le niveau de sortie de la Partie rythmique (voir page 39).

[Plage de réglage] 0 – 127

[Procédure] utilisez le curseur de la Tone Palette.

5. Reverb

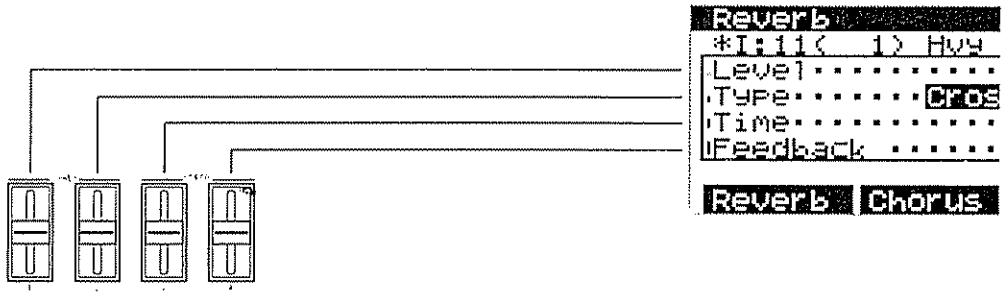


[Pour obtenir cet affichage]

Pressez EFFECT / CTRL (l'affichage changera chaque fois que vous presserez le bouton)

■ Faire les réglages de reverb à l'aide des curseurs de la Tone Palette

Les curseurs de la Tone Palette correspondent aux paramètres de reverb comme ci-dessous. Vous pouvez régler les paramètres de reverb en déplaçant les curseurs. Dans cet affichage, les boutons de la Tone Palette ne fonctionnent pas.



* Le nombre de petits points (1 – 4) représentés à gauche du nom d'un paramètre correspondent au numéro du curseur de la Tone Palette qui est affecté à ce paramètre.

Level (niveau)

0 – 31

Règle le niveau du son réverbéré (retardé).

Type

Room 1 – 3, Hall 1 – 2, Gate, Delay, Cross Delay

Règle le type de l'effet reverb/delay.

Room 1 – 3	reverb spacieuse et bien définie
Hall 1, 2	reverb plus lente avec une profondeur plus grande que Room
Gate	reverb "gate" (coupée artificiellement)
Delay	retard conventionnel
Cross Delay	retard avec répétitions alternant entre droite et gauche

Time (durée)

0 – 31

Règle la durée de la reverb. Si le type choisi est Delay ou Cross Delay, cela règlera le temps de retard.

Feedback 0 – 31

Règle le nombre de répétitions du son retardé Ce paramètre ne sert qu'avec Delay ou Cross Delay

* Les réglages de reverb peuvent également être changés en déplaçant le curseur.

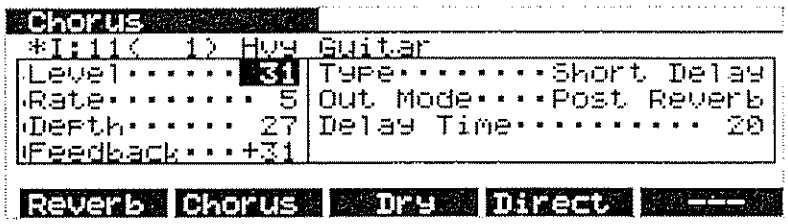
[Procédure] Déplacez le curseur → ▲ / ▼ / ▶ / ◀
Modifiez les réglages → INC / DEC , VALUE

■ Pour faire les réglages d'assignation de sortie

Vous pouvez déterminer comment sera produit chaque Tone (voir page 26)

[Procédure]
Passage par la reverb → TONE / SELECT de chaque section + F1 Reverb
Passage par le chorus → TONE / SELECT de chaque section + F2 Chorus
Passage sans effet → TONE / SELECT de chaque section + F3 Dry
Sortie directe → TONE / SELECT de chaque section + F4 Direct

6. Chorus

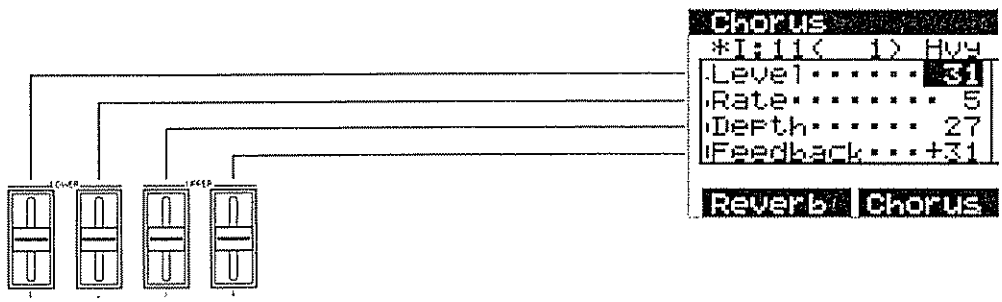


[Pour obtenir cet affichage]

Pressez EFFECT / CTRL (l'affichage changera chaque fois que vous presserez le bouton).

■ Faire les réglages de Chorus à l'aide des curseurs de la Tone Palette

Les curseurs de la Tone Palette correspondent aux paramètres de chorus comme ci-dessous. Vous pouvez régler les paramètres de chorus en déplaçant les curseurs. Dans cet affichage, les boutons de la Tone Palette ne fonctionnent pas.



* Le nombre de petits points (1 – 4) représentés à gauche du nom d'un paramètre correspondent au numéro du curseur de la Tone Palette qui est affecté à ce paramètre.

Level (niveau)

0 – 31

Règle le niveau du son traité par l'effet.

Rate (vitesse)

0 – 31

Règle la fréquence de modulation de l'effet chorus/flanger.

* Lorsque l'effet Short Delay est choisi, ce paramètre n'a pas d'effet.

Depth (profondeur)

0 – 31

Règle la profondeur de l'effet chorus ou flanger.

* Lorsque l'effet Short Delay est choisi, ce paramètre n'a pas d'effet.

Feedback

-31 – +31

Règle l'intensité du feedback pour le flanger ou le delay

- Lorsque l'effet choisi est flanger ou FB-Chorus, cela change le caractère du son traité
- Quand l'effet Short Delay est choisi, cela change le nombre de répétitions
- Quand l'effet Chorus 1 ou 2 est choisi, ce paramètre n'a pas d'effet

★ Les paramètres ci-dessus peuvent également être réglés à l'aide du curseur

■ Pour faire les réglages de chorus à l'aide du curseur

Les paramètres affichés à la droite de l'écran peuvent être sélectionnés par le curseur

Type

Chorus 1 – 2, FB-Chorus, Flanger, Short Delay

Détermine le type de l'effet chorus

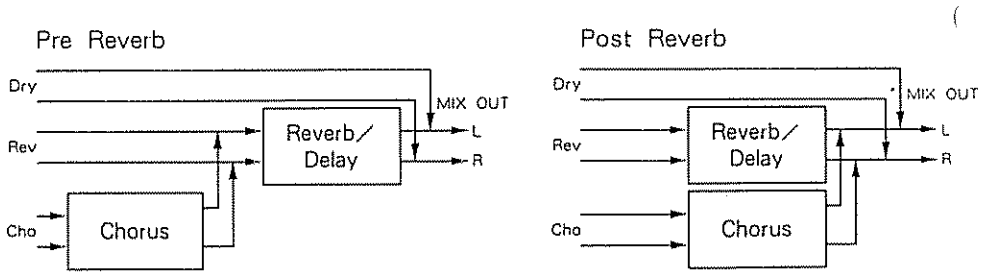
Chorus 1	un effet riche et spacieux.
Chorus 2	un effet d'ensemble profond, particulièrement efficace pour "grossir" les cordes
FB-Chorus	un effet à mi-chemin entre chorus et flanger.
Flanger	un effet unique qui change les harmoniques, particulièrement efficace pour les Tones ayant de nombreuses composantes aiguës, tels que HEAVY. EG.
Short Delay	retard avec répétitions se succédant à intervalles courts

Out Mode (mode de sortie) Pre Reverb, Post Reverb

Détermine comment chorus et reverb seront connectés

Pre Reverb: la reverb sera ajoutée au son qui sortira du chorus

Post Reverb: la reverb ne s'appliquera pas au son traité par le chorus



Delay Time

0 – 31

Détermine le temps de retard utilisé internement par le chorus/flanger

- Quand Chorus 1, 2 ou FB-Chorus sont sélectionnés, des réglages plus élevés donnent un effet plus spacieux
- Quand flanger est sélectionné, des réglages plus bas donnent un effet flanger plus fort et des réglages plus hauts le rapprochent plus d'un effet de type chorus
- Quand Short Delay est choisi, ce paramètre détermine l'espacement des répétitions

[Procédure]

Déplacez le curseur → [▲] / [▼] / [►] / [◄]

Modifiez les réglages → [INC] / [DEC] / [VALUE]

■ Pour faire les réglages d'assignation de sortie

Vous pouvez déterminer comment sera produit chaque Tone (voir page 26).

[Procédure]

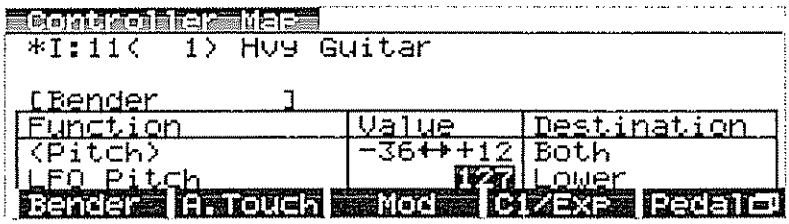
Passage par la reverb → [TONE / SELECT] de chaque section + [F1] **Reverb**

Passage par le chorus → [TONE / SELECT] de chaque section + [F2] **Chorus**

Passage sans effet → [TONE / SELECT] de chaque section + [F3] **Dry**

Sortie directe → [TONE / SELECT] de chaque section + [F4] **Direct**

7. Controller Map (tableau des commandes)



[Pour obtenir cet affichage]

Pressez EFFECT / CTRL (l'écran changera chaque fois que vous presserez le bouton)

- Cet écran ne peut être sélectionné que si KB PART est réglée sur une Partie de synthé (1 – 5). Il ne peut être sélectionné si KB PART est réglée sur Rhythm Part ou sur Off (voir page 67).

■ Pour régler ce tableau des commandes

Ces réglages déterminent la sélection des commandes et la fonction de chacune d'entre elles. Cet écran donne simultanément le tableau des commandes pour les paramètres de clavier (KB PRM) et celui pour la Partie jouée par le clavier (KB PART), (voir page 33).

● Pour sélectionner une commande

[Procédure]

Levier bender	→	F1 Bender
Aftertouch	→	F2 A.Touch
Modulation	→	F3 Mod
Curseur C1/ Pédale d'expression	→	F4 C1 / Exp
Pédale	→	F5 Pedal

★ Chaque fois que vous pressez F5, la sélection alterne entre le commutateur au pied (Pedal SW) et la pédale de sustain (Hold Pedal).

● Pour déterminer les fonctions d'une commande

Fonction		Valeur
Pitch bend: change la hauteur		Réglable par demi-tons. Des réglages positifs font monter la hauteur. Des réglages négatifs la diminuent. Lorsque la commande est le levier de pitch bend, les valeurs de changement vers la gauche et la droite sont réglables indépendamment.
TVF Cutoff:	change la fréquence de coupure	Réglables dans une plage de 0 à 127 127 donne l'effet maximum
TVA Level:	change le volume	
LFO Pitch:	change la modulation de hauteur (vibrato)	
LFO TVF:	change la modulation de la fréquence de coupure (wah-wah)	
LFO TVA:	change la modulation du volume (tremolo)	
Portamento Time:	change le temps de portamento	pas de réglage de valeur
Octave Up:	monte la hauteur d'une octave	
Octave Down:	baisse la hauteur d'une octave	
Hold:	fait tenir le son	
Sustenuto:	seules les notes jouées à l'instant ou la pédale est pressée seront tenues, les notes jouées par la suite ne le seront pas	

* Les fonctions qui peuvent être sélectionnées dépendent de la commande.
* Il n'est pas possible de faire la même sélection pour les deux fonctions
* Si le levier de bender a été sélectionné comme commande, la fonction 1 sera toujours le pitch (hauteur). Les valeurs peuvent être réglées indépendamment pour la montée et la descente de hauteur.
* Le curseur C1 et la pédale d'expression utilisent le même tableau des commandes
* Quand le paramètre Pedal SW de System Setup a été réglé sur Controller Map, ce commutateur au pied (Pedal SW) fonctionnera comme vous l'aurez déterminé dans cet écran à l'aide des réglages de Controller Map (voir page 138).
* La fonction (sustain ou sostenuto) de la pédale de sustain (Hold Pedal) est déterminée par le paramètre Hold Pedal de System Setup (voir page 138)
* Si un nom de fonction est indiqué entre ( ), il ne peut être sélectionné

[Procédure] Déplacez le curseur → [▲]/[▼]/[►]/[◄]
Modifiez les réglages → [INC] / [DEC] / [VALUE]

* En fonction des données de son (Patch ou Tone), les commandes peuvent ne pas avoir d'effet. Vérifiez les paramètres des données de son (voir pages 107, 114).

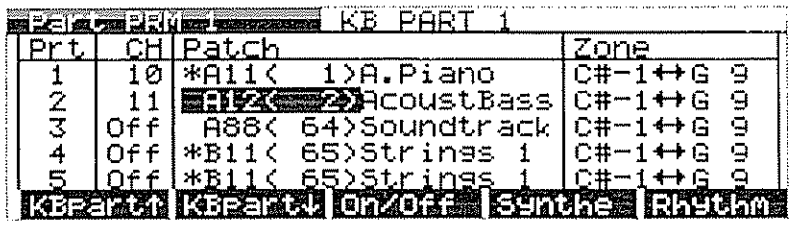
● Pour déterminer la zone de clavier à laquelle l'effet s'applique

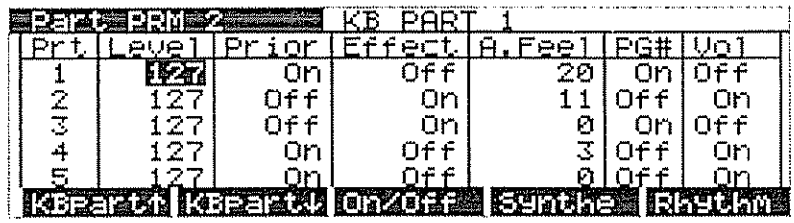
Déterminez la destination.

Lower: la commande s'appliquera à L-1 et L-2
Upper: la commande s'appliquera à U-3 et U-4.
Both: la commande s'appliquera à toutes les zones de L-1 à U-4.
Off: la commande n'aura pas d'effet.

[Procédure] Déplacez le curseur → [▲]/[▼]/[►]/[◄]
Modifiez les réglages → [INC] / [DEC] / [VALUE]

8. Part PRM 1 / 2 (paramètres des Parties)


Part PRM 1
KB PART 1
Prt CH Patch Zone
1 10 *A11< 1>A.Piano C#-1↔G 9
2 11 A12< 2>AcoustBass C#-1↔G 9
3 Off A88< 64>Soundtrack C#-1↔G 9
4 Off *B11< 65>Strings 1 C#-1↔G 9
5 Off *B11< 65>Strings 1 C#-1↔G 9
KBPart↑ KBPart↓ On/Off Synthe Rhythm


Part PRM 2
KB PART 1
Prt Level Prior Effect A.Feel PG# Vol
1 127 On Off 20 On Off
2 127 Off On 11 Off On
3 127 Off On 0 On Off
4 127 On Off 3 Off On
5 127 On Off 0 Off On
KBPart↑ KBPart↓ On/Off Synthe Rhythm

[Pour obtenir cet affichage]

Pressez [PART] (l'écran changera chaque fois que vous presserez ce bouton).

Les réglages de toutes les Parties de la Performance seront affichés.

★ Pour passer de l'écran des Parties de synthé (1 – 5) à l'écran de la Partie rythmique et réciproquement, pressez [F4] Synthé ou [F5] Rhythm

■ Réglages des Parties

Ces paramètres peuvent être réglés pour chaque Partie.

CH (canal de réception) 1 – 16 / Off

Détermine le canal sur lequel les messages MIDI seront reçus.

* Si vous réglez sur Off le canal MIDI des Parties que vous n'utilisez pas, la réponse M sera plus rapide.
* Les pages 157 et 162 expliquent la modification de canal.

Patch (sélection de Patch) A11 – B88

Détermine le Patch joué par la Partie.

* Ce paramètre ne peut pas être réglé pour la Partie rythmique.

Zone C-1 – G9

Détermine la Zone de la Partie.

* En plus de cette Zone attribuée à la Partie, le mode de clavier du Patch est également réglable. Pour des détails sur la façon dont le mode de clavier s'applique parallèlement à cette Zone ou au mode de clavier MIDI OUT, référez-vous à la page 31, «Mode de clavier et Zone».

Level (niveau de sortie) 0 – 127

Détermine le niveau de sortie de la Partie

Prior (priorité) — On/Off

Quand le maximum de 30 voix disponibles est dépassé, ce paramètre détermine si le D–70 va interrompre ou non le son actuellement joué par la Partie. «On» permettra de conserver le son, alors que «Off» laissera au synthétiseur la possibilité d'interrompre le son si nécessaire. Même lorsque la priorité est sur On, un son qui est en phase de relâchement ou qui est tenu par la pédale pourra être coupé.

Effect (effet) — On/Off

Détermine si la Partie utilisera ou non les unités d'effet. Si ce paramètre est réglé sur On, la Partie verra sa sonorité traitée par les effets comme il aura été déterminé par les réglages d'assignation de sortie de la Tone Palette (voir page 53). La Partie rythmique utilisera les effets comme déterminé dans les réglages d'assignation de sortie des sonorités rythmiques pour chaque touche (voir page 131).

* Si le paramètre Pedal SW du System Setup a été réglé sur Effector, l'effet ne s'appliquera que lorsque la pédale sera pressée et seules les Parties dont le paramètre Effect est réglé sur On en bénéficieront (voir page 138)

A.Feel (feeling analogique) 0 – 127

Ce paramètre simule les propriétés d'un synthétiseur analogique (légère déviation de hauteur, etc.) pour le Patch joué par la Partie. Un réglage de 127 donne un effet maximum.

* Ce paramètre ne peut pas être réglé pour la Partie rythmique.

PG# (commutateur de réception des messages de changement de programme) On/Off

Détermine si la Partie recevra (On) les messages de changement de programme ou non (Off).

* La Partie rythmique ne reçoit pas les messages de changement de programme.

Volume (commutateur de réception des messages de volume) On/Off

Détermine si la Partie recevra (On) les messages de volume ou non (Off).

[Procédure] Déplacez le curseur → [▲]/[▼]/[►]/[◄]
Modifiez les réglages → [INC] / [DEC] / [VALUE]

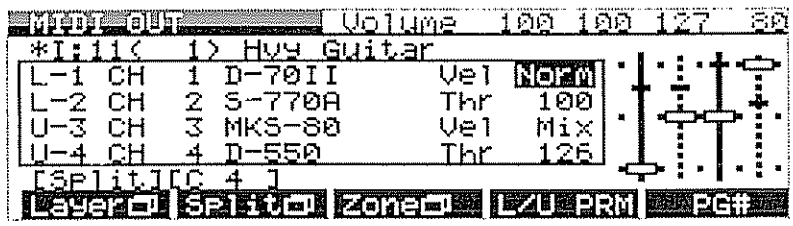
■ Pour sélectionner la Partie jouée par le clavier (KB PART)

Vous pouvez sélectionner la Partie jouée par le clavier. Celle-ci sera indiquée à la ligne supérieure de l'afficheur.

[Procédure] Sélectionnez KB PART → [F1] KBpart ▲, [F2] KBpart ▼.

* Pour transformer le D–70 en clavier de commande muet (pour régler KB PART sur Off), pressez [F3] ON / OFF. Avec ce réglage, le clavier ne fera jouer aucune des Parties, mais continuera à transmettre les messages de notes par la MIDI OUT. Pressez ce bouton à nouveau et KB PART sera de nouveau réglée sur 1.

9. MIDI OUT


MIDI OUT
Volume 100 100 127 80
*I:11< 1> Hvy Guitar
L-1 CH 1 D-70II Vel Norm
L-2 CH 2 S-770A Thr 100
U-3 CH 3 MKS-80 Vel Mix
U-4 CH 4 D-550 Thr 126
[Split][C 4]
Layer Split Zone L/U PRM PG#

[Pour obtenir cet affichage]

Pressez [MIDI OUT] (l'affichage changera à chaque fois que vous presserez le bouton)

■ Pour régler les canaux MIDI

Vous pouvez régler le canal MIDI de chaque Section de la palette MIDI. Pour des détails sur le réglage du canal, référez-vous aux pages 157 et 162.

[Plage de réglage] 1 – 16

[Procédure] Déplacez le curseur → [▲]/[▼]/[▶]/[◀]

Modifiez les réglages → [INC] / [DEC] / [VALUE]

■ Pour régler le mode de dynamique (Vel) et le seuil de déclenchement (Thr)

Vous pouvez régler le mode de dynamique et le seuil de déclenchement du deuxième son pour les sections Upper et Lower (voir page 30).

[Plage de réglage] Vel (mode de dynamique): Norm/SW/Mix

Thr (seuil ou Threshold): 0 – 127

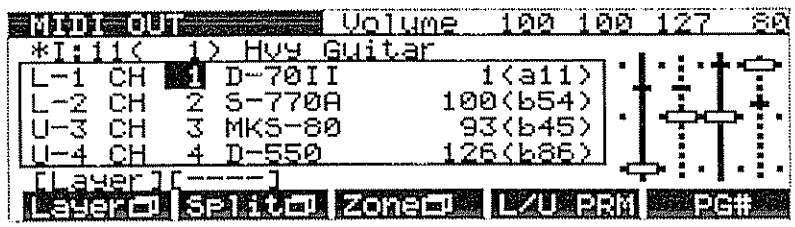
[Procédure] Affichage → [F4] L/U PRM

Déplacez le curseur → [▲]/[▼]/[▶]/[◀]

Modifiez les réglages → [INC] / [DEC] / [VALUE]

■ Pour vérifier les numéros de changement de programme

Vous pouvez connaître le numéro de changement de programme de chaque Section.

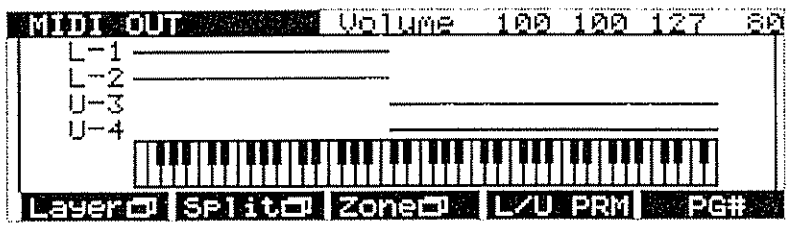

MIDI OUT
Volume 100 100 127 80
*I:11< 1> Hvy Guitar
L-1 CH 1 D-70II 1<a11>
L-2 CH 2 S-770A 100<b54>
U-3 CH 3 MKS-80 93<b45>
U-4 CH 4 D-550 126<b86>
[Layer][-----]
Layer Split Zone L/U PRM PG#

[Procédure] Affichage → [F5] PG#

* Pour des détails sur la transmission des numéros de changement de programme, voir page 46.

■ Pour régler le mode de clavier

Vous pouvez régler le mode de clavier pour la MIDI OUT de la Performance (voir page 30)



[Plage de réglage] Layer/Split/Zone

[Procédure] Pressez F1 Layer, F2 Split ou F3 Zone

* Si vous pressez une seconde fois un des boutons F1 – F3, un affichage graphique indiquera les réglages du mode sélectionné (pour retourner à l'affichage précédent, pressez ce bouton à nouveau ou pressez EXIT).

■ Pour régler le point de split

Si le mode split a été sélectionné, vous pouvez choisir le point de split qui divise le clavier en sections Upper et Lower (voir page 30).

[Procédure] Tout en pressant F2, pressez la touche que vous désirez choisir comme nouveau point de split. Le nouveau point de split sera affiché à l'écran.

* La touche choisie comme point de split appartient à la section Lower.

■ Edition à l'aide des curseurs de la Tone Palette

Vous pouvez utiliser les curseurs pour éditer certains des paramètres de la palette MIDI. Utilisez les boutons de la Tone Palette pour sélectionner le paramètre à commander (voir page 39).

LEVEL (volume MIDI) 0 – 127

Règle le volume MIDI de chaque section (voir page 104).

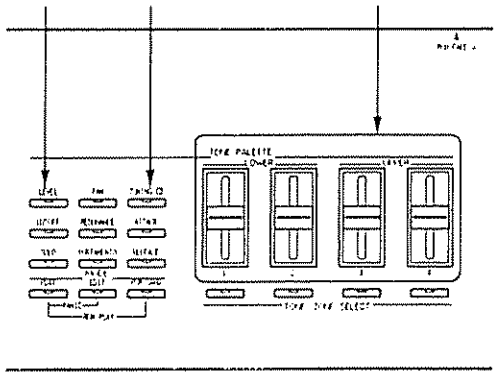
TUNING (Transposition) -24 demi-tons – + 24 demi-tons

Règle la transposition de chaque section (voir page 104).

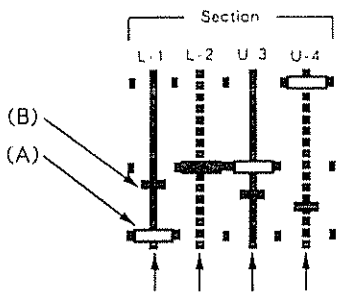
[Procédure]

① Sélectionnez la fonction que vous désirez éditer

② Utilisez les curseurs de la Tone Palette pour modifier la valeur



★ **Note concernant l'utilisation des curseurs**



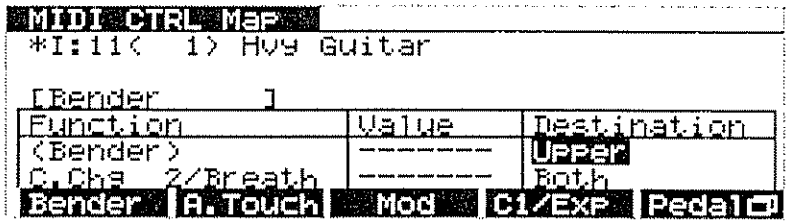
Barres des curseurs

L'afficheur indiquera graphiquement la position réelle des curseurs de la Tone Palette (A) et la valeur réelle du paramètre (B). Pour changer la valeur du paramètre, vous devez d'abord amener (A) en position (B), et ensuite déplacer le curseur dans le sens voulu.

Une barre de curseur affichée en pointillés signifie que le canal MIDI de cette section n'est pas en service, et n'entrainera donc aucune production de son (voir pages 44, 104).

★ Il est également possible d'utiliser les curseurs de la Tone Palette pour éditer les paramètres de la palette MIDI en affichage MIDI Ctrl Map (les curseurs de la Tone Palette fonctionneront de la même façon).

10. MIDI CTRL Map



[Pour obtenir cet affichage]

Pressez MIDI OUT (l'affichage change chaque fois que vous pressez le bouton)

■ Pour régler le tableau des commandes MIDI (Controller Map)

Ces réglages déterminent la sélection des commandes (levier de bender, pédale, etc) et la fonction de chacune d'entre elles (voir page 33)

● Pour sélectionner une commande

[Procédure]

Levier bender	→	F1 Bender
Aftertouch	→	F2 A.Touch
Modulation	→	F3 Mod
Curseur C1/ Pédale d'expression	→	F4 C1 : Exp
Pédale	→	F5 Pedal

★ Chaque fois que vous pressez F5, la sélection alternera entre Pedal SW (commutateur au pied) et Hold Pedal (pédale de sustain).

● Pour déterminer les fonctions d'une commande

	Fonction
Bender :	transmet les messages de pitch bend
C.Chg 0 – C.Chg 95:	transmet les messages de changement de commande
Aftertouch:	transmet les messages d'aftertouch
Bender Up:	transmet les messages de pitch bend destinés à faire monter la hauteur
Bender Down:	transmet les messages de pitch bend destinés à faire baisser la hauteur
C.Chg 64/Hold-1:	transmet les messages de sustain

- Les fonctions pouvant être sélectionnées dépendent de la commande.
- Il n'est pas possible de faire la même sélection pour les deux fonctions.
- Si le levier de bender a été choisi comme commande, la fonction 1 sera toujours celle de bender.
- Le curseur C1 et la pédale d'expression utilisent le même tableau de commandes.
- Lorsque le paramètre de System Setup Pedal SW (commutateur au pied) a été réglé sur Controller Map, cette pédale fonctionnera comme déterminé par les réglages du tableau des commandes (Controller Map, voir page 138).

[Procédure] Déplacez le curseur → ▲/▼/▶/◀
Modifiez les réglages → INC / DEC / VALUE

* Quand le nom de la fonction est indiqué ( ), il ne peut être sélectionné.

● Pour déterminer la zone de jeu au clavier à laquelle s'applique l'effet

Déterminez la destination

Lower: la commande s'appliquera à L-1 et L-2.
Upper: la commande s'appliquera à U-3 et U-4
Both: la commande s'appliquera à toutes les sections de L-1 à U-4
Off: la commande n'aura pas d'effet.

[Procédure] Déplacez le curseur → ▲/▼/▶/◀
Modifiez les réglages → INC / DEC / VALUE

Chapitre 3

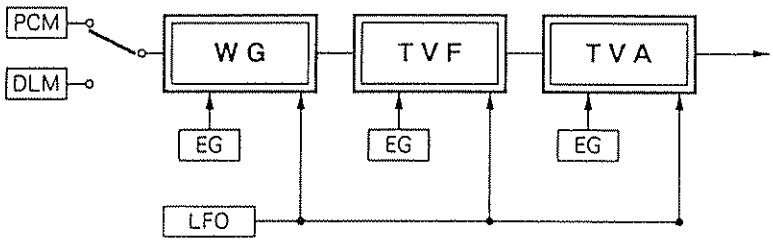
Edition (Edit)

1 SURVOL DE L'EDITION

Le D–70 a un grand nombre de paramètres pour vous donner toute liberté de créer vos propres sons. Avant de commencer à éditer, soyez sûr d'avoir bien compris comment sont organisés les paramètres.

1. Tones

Les Tones du D–70 sont organisés comme ci-dessous



PCM — (Pulse Code Modulation)
Le WG utilisera l'onde PCM (échantillonnée) telle qu'elle est.

DLM — (Differential Loop Modulation ou modulation différentielle en boucle)
Le WG utilisera une section de l'onde PCM et la modulera en boucle pour générer de nombreux partiels inharmoniques absents de l'onde PCM originale.

* Quand le paramètre DLM est en fonction, la DLM sera utilisée. S'il n'est pas en fonction, l'onde PCM sera utilisée telle quelle (voir page 115).

WG — (Wawe Generator ou générateur d'onde)
Il contrôle la hauteur de base du Tone et sélectionne également la forme d'onde qui servira de source de base au son.

TVF — (Time Variant Filter ou filtre variant dans le temps)
Il peut être utilisé selon trois modes (passe-bas, passe-haut ou passe-bande) pour contrôler le timbre à partir de sa plage de fréquences.

TVA — (Time Variant Amplifier ou amplificateur variant dans le temps)
Il contrôle le volume.

EG — (Générateur d'enveloppe)
Crée des changements au cours du temps pour le WG, le TVF et le TVA.

LFO — (Low Frequency Oscillator ou oscillateur basse fréquence)
Module de façon cyclique le WG, le TVF et le TVA.

Un Tone utilise un onde d'origine ou «Original Tone», c'est à dire une onde PCM. La mémoire interne contient trois groupes de Tones d'origine appellés «Média», chacun contenant de nombreux Tones originaux (référez-vous à la page 186).

En plus des Tones d'origine de la mémoire interne du D–70, d'autres Tones peuvent être pris dans les cartes de la série SN–SPLA pour le D–70 (vendues séparément), et dans les cartes de la librairie de sons de la série U (SN–U110 vendues séparément).

* Certaines cartes PCM ne peuvent pas être utilisées. Pour plus de détails, voir page 93.

■ Nombre maximum de notes simultanément jouables

Le D–70 peut produire jusqu'à 30 voix simultanément jouables (en tenant compte des voix qui en sont à leur stade de relâchement). Si cette limite de 30 voix est dépassée, les réglages de priorité détermineront quelles voix continueront à jouer et quelles autres seront interrompues (voir p. 98)

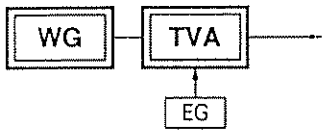
■ Tessiture sur le clavier

La note la plus aiguë qui peut être produite dépendra du Tone d'origine. Si des réglages d'accords grossiers (Pitch Coarse) pour le Tone ou si des paramètres de transposition (Key Shift) pour le Patch font dépasser la limite permise, il n'y aura pas de son pour les notes plus aiguës. Ce n'est pas surprenant puisque tous les instruments acoustiques ont des limites naturelles de tessiture.

* La page 186 donne les tessitures des Tones d'origine.

■ Organisation d'un Tone d'origine

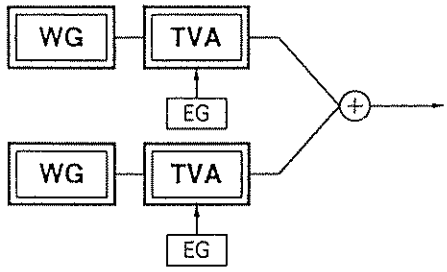
Un Tone d'origine est organisé comme ci-dessous.



Lorsque vous modifiez un paramètre de Tone (mode Tone Edit) pour sélectionner un Tone d'origine autre, seul l'onde PCM du Tone d'origine sera lue. Si vous désirez également lire les paramètres de TVA du Tone d'origine, utilisez la commande Orig. Tone PRM (voir page 158, 163).

■ Tones d'origine venant d'une carte PCM

Certains des Tones d'origine des cartes de la série SN–U110 utilisent une structure à deux voix telle que Dual (double), Detune (désaccordé) ou V–Mix (Velocity Mix ou mélange par la dynamique)



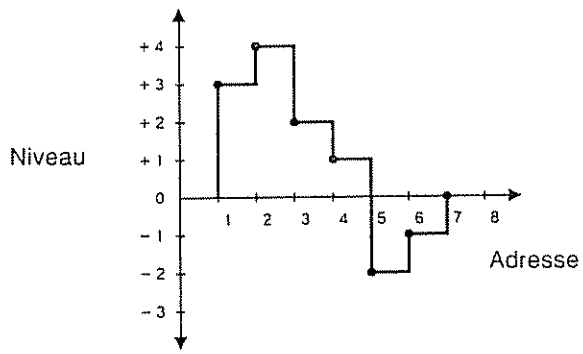
Lorsqu'un Tone d'origine à deux voix est sélectionné par le D–70, la voix produisant le son pour les notes jouées doucement (avec dynamique faible) sera utilisée alors que l'autre voix pour les notes jouées fortement (avec dynamique forte) ne sera pas utilisée. Lorsqu'un Tone d'origine d'une carte SN–U110 est utilisé par le D–70, cela signifie que dans certains cas, le son obtenu sera le même, même si des numéros différents de Tone d'origine sont sélectionnés (notamment dans le cas où plusieurs Tones utilisent en fait la même sonorité pour le son faible mais des sonorités différentes pour le son fort).

2. PCM et DLM

Un des éléments de base du tone d'origine est le WG (Wawe generator ou générateur d'onde). Le WG peut utiliser soit une onde PCM (échantillonnée) soit la DLM (modulation différentielle en boucle). Cette section expliquera la différence entre PCM et DLM.

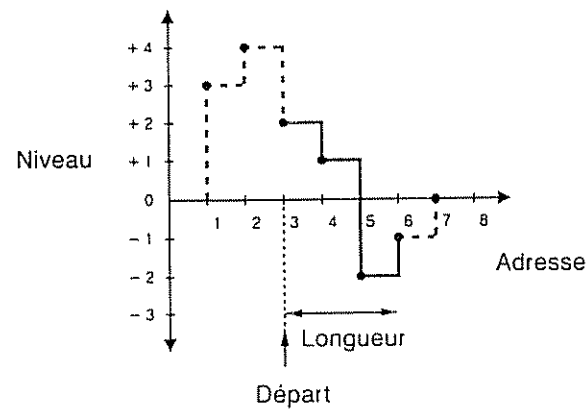
■ Si le WG est réglé sur PCM

Les données d'onde PCM du Tone d'origine sont stockées dans l'aire destinée au Tone d'origine comme ci-dessous. Quand un son est reproduit avec pour base l'onde PCM, les données sont lues dans l'ordre en commençant par l'adresse 1 et l'onde PCM est donc utilisée telle quelle

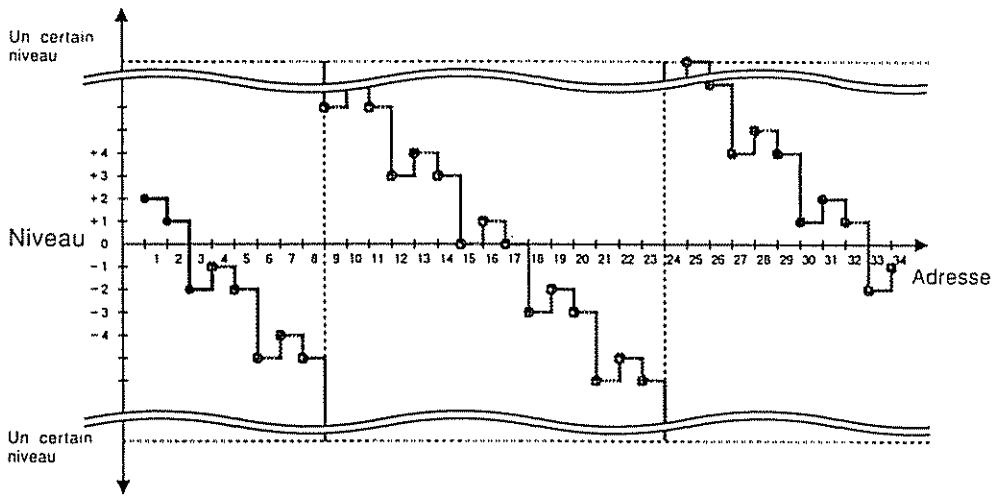


■ Si le WG est réglé sur DLM

La DLM n'utilise que les données de l'onde PCM déterminées par les paramètres Start (départ) et Length (longueur).



La DLM ne se contente pas de boucler simplement la zone de données spécifiée, mais calcule la différence entre chaque point des données et crée une boucle à l'aide des données ainsi choisies. Quand les données atteignent un certain niveau (maximum ou minimum), la boucle reprend à l'autre extrémité.



Les ondes lues à l'aide de la DLM contiendront un grand nombre de partiels inharmoniques, vous permettant de créer des sonorités inimaginables avec les méthodes précédentes de création de son.

La DLM a les paramètres suivants (voir page 115).

DLM (On, Off)	La DLM sera utilisée avec un réglage On. Avec un réglage Off, l'onde PCM sera utilisée telle quelle.
Mode (A/B)	Réglez ce paramètre selon vos désirs.
Start (0 – 127)	Détermine le point de début de lecture de l'onde PCM.
Length (1 – 128)	Détermine la longueur (longueur de la boucle) de la partie d'onde PCM devant être lue.

Ces paramètres offrent 2 (Mode) x 128 (Start) x 128 (Length) = 32768 combinaisons différentes. En modifiant ces paramètres, vous pourrez faire changer le son dynamiquement et créer des formes d'onde très complexes. De plus, vous pouvez utiliser le TVF et le TVA pour créer des sonorités totalement nouvelles.

* Certains Tones créés par la DLM peuvent ne pas être reproduits sur la totalité du clavier. Pour certains réglages de DLM, il peut même ne pas y avoir de son.
* Un Tone créé à l'aide de la DLM peut créer des notes ayant une hauteur instable lorsque ces notes sont proches de la limite supérieure (la plus haute note pouvant être jouée). Pour des détails concernant la limite supérieure, voir page 186.

3. Organisation de la mémoire

Les paramètres du D–70 sont stockés dans des emplacements nommés mémoires. Les mémoires sont organisées en différentes zones décrites ci-dessous, en fonction de leur utilisation ou en fonction des paramètres.

● Aire de System Setup

L'aire de System Setup contient des paramètres qui affectent la totalité du D–70, tels que l'accord général (Master Tune) et le traitement des données MIDI. Les réglages faits dans l'aire de System Setup sont préservés même après extinction de l'appareil.

● Aire mémoire

L'aire mémoire contient 10 User Sets, 64 Performances, 128 Patches, et 128 tones. Les réglages de l'aire mémoire sont préservés même après extinction de l'appareil. Vous pouvez sélectionner au choix pour cette aire la mémoire interne ou la carte RAM.

● Aire temporaire

L'aire temporaire est l'aire dans laquelle se font les modifications des User Sets, Performan Patches ou Tones. Lorsque vous sélectionnez une Performance, etc., les réglages correspondant à cette Performance dans l'aire mémoire sont copiés dans l'aire temporaire. Toutes les modifications que vous ferez porteront sur cette copie des réglages et seront donc temporaires et par conséquent perdues lorsque vous sélectionnerez une autre Performance ou lorsque vous éteindrez l'appareil. Il faudra, si vous voulez les conserver, suivre la procédure d'écriture en mémoire.

● Aire de Rhythm Setup

L'aire Rhythm Setup contient les données de configuration rythmique (Rhythm Setup) qui déterminent comment les sonorités de batterie sont combinées et comment sonne chaque son de batterie. Les réglages de l'aire de Rhythm Setup sont conservés même après extinction de l'appareil.

● Aire des Tones d'origine

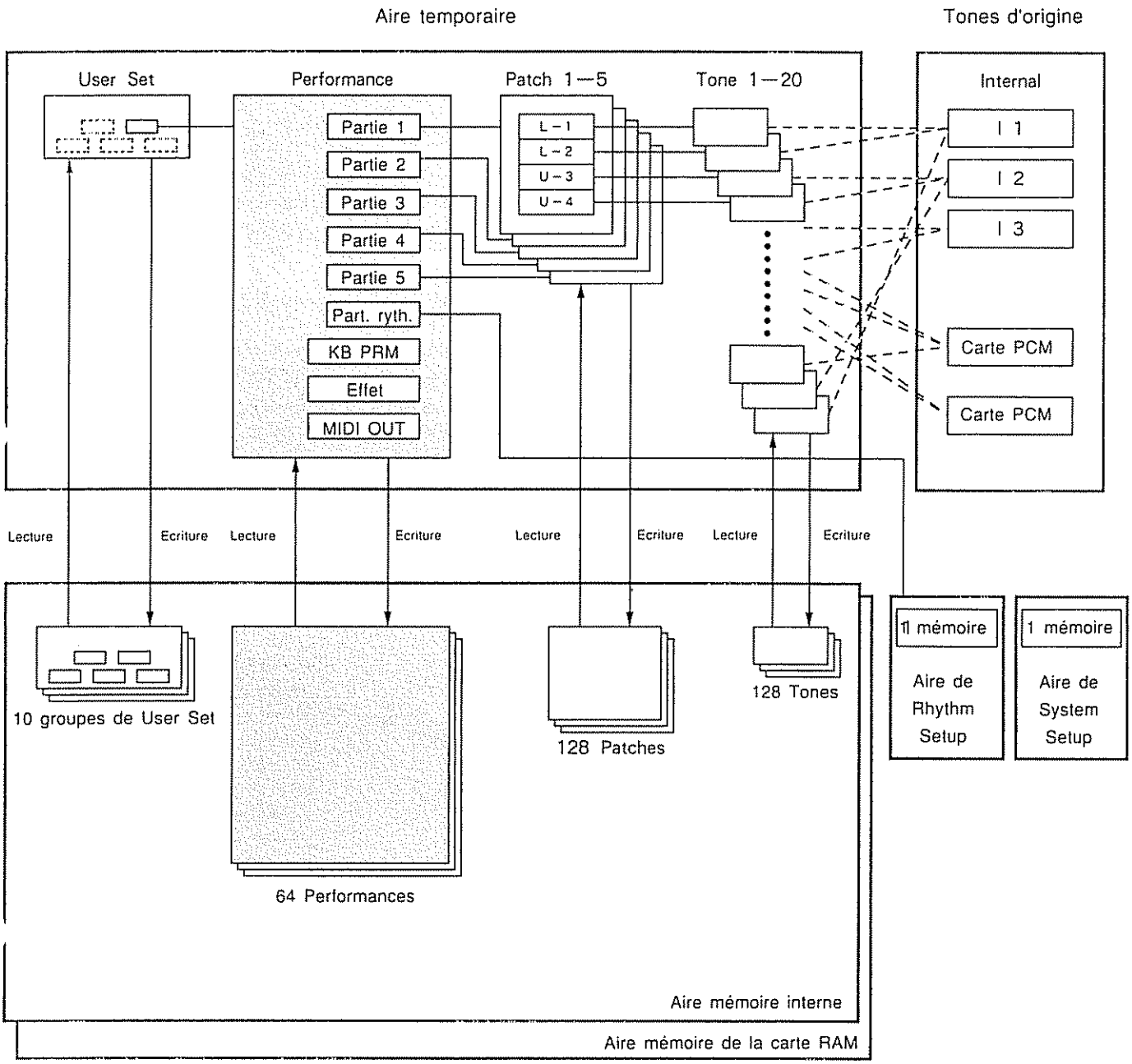
L'aire des Tones d'origine contient les ondes originales qui servent à créer les Tones. Il n'est pas possible de modifier les réglages d'un Tone d'origine. Vous pouvez sélectionner des Tones d'origine dans la mémoire interne ou dans une carte PCM.

Lorsque vous faites jouer le D–70, le son sera déterminé par les réglages faits en System Se Rhythm Setup et en aire temporaire telle qu'elle est programmée à cet instant.
Lorsque vous sélectionnez une Performance, les réglages de cette Performance et des Patches utilisés par celle-ci sont copiés dans l'aire temporaire. Au même instant, les Tones utilisés par ces Patches sont également copiés dans l'aire temporaire.

* On utilise indifféremment le terme copier ou lire quand il s'agit de reproduire les données de l'aire mémoire dans l'aire temporaire.

La chose importante à se remémorer est le fait que lorsque vous modifiez les réglages d'une Performance, d'un Patch, etc., vous ne modifiez pas les données de l'aire mémoire mais seulement leur copie faite dans l'aire temporaire. Comme leur nom l'indique, les réglages de l'aire temporaire sont temporaires et lorsque vous sélectionnez une Performance ou un Patch autre, les réglages précédents seront perdus puisque remplacés par la nouvelle copie. Si vous désirez conserver les réglages que vous pouvez avoir faits dans l'aire temporaire, vous devrez suivre la procédure d'écriture (Write, voir page 150) ou Store All (stockage total, voir page 158) pour inscrire les données dans l'aire mémoire. Lorsque vous éditez des paramètres, gardez toujours ceci à l'esprit.

Les données du D–70 sont transférées d'une aire à l'autre comme ci-dessous



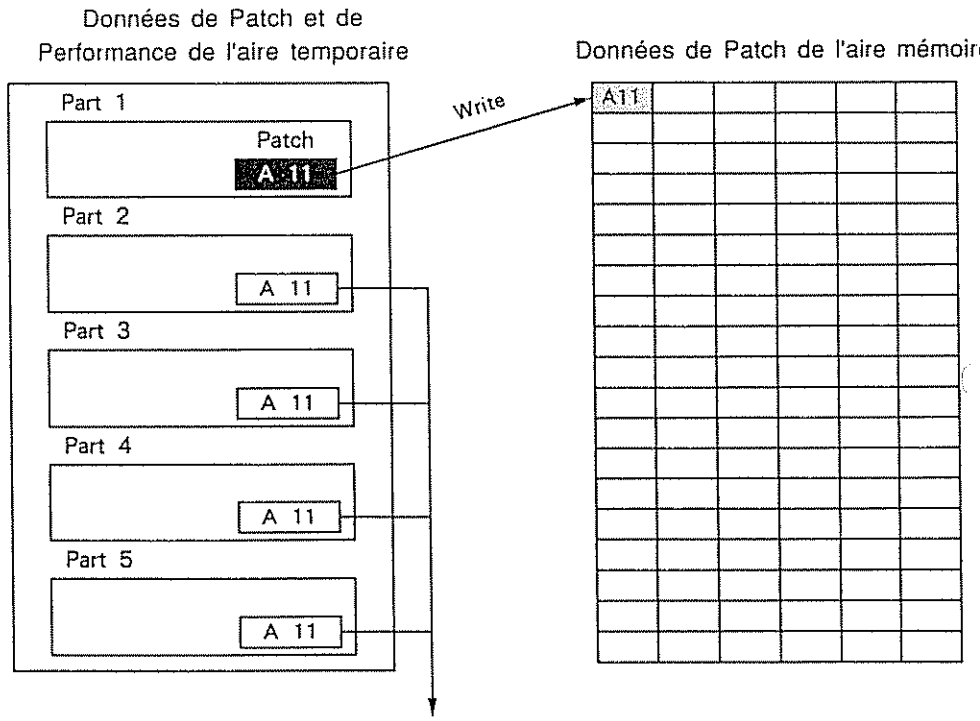
A propos des données de l'aire temporaire

Lorsque vous éditez ou écrivez en mémoire

Quand des données sont lues de l'aire mémoire dans l'aire temporaire (copiées de l'aire mémoire dans l'aire temporaire), toutes les données de niveau inférieur qui y sont rattachées sont automatiquement copiées elles aussi dans l'aire temporaire (par exemple, quand une Performance est lue dans l'aire temporaire, les Patches et les Tones utilisés dans cette Performance seront également copiées dans l'aire temporaire). Toutefois, une fois que les données ont été lues dans l'aire temporaire, toutes les données maintenant présentes dans cette aire fonctionneront indépendamment. Pour cette raison, soyez averti des points suivants lors de l'édition de l'écriture de données

(Exemple 1) Lors de l'édition d'un Patch

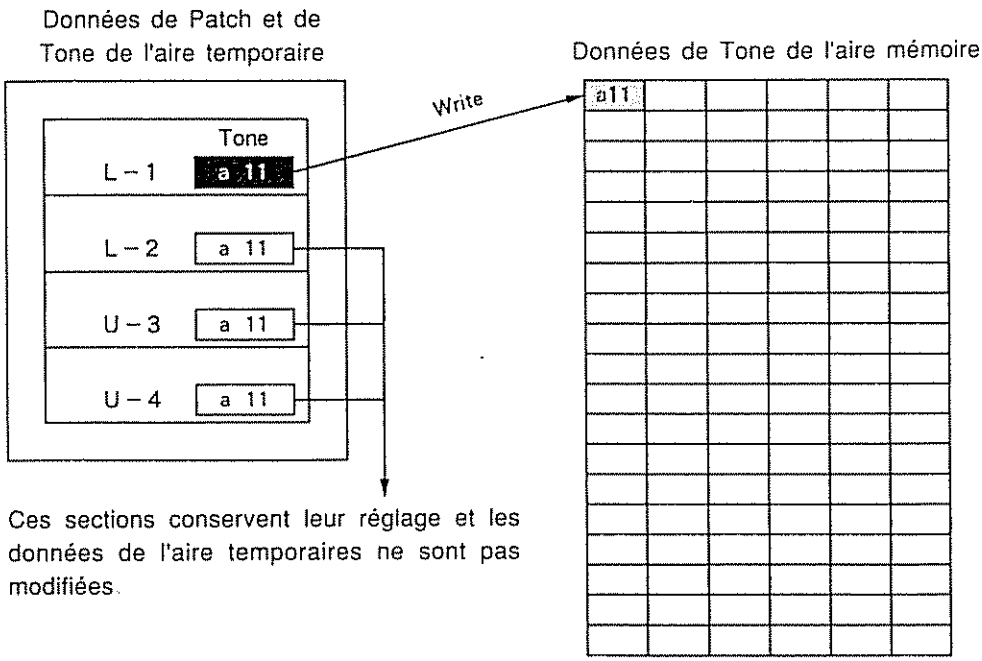
Imaginons qu'alors que les Parties (Part) de synthé 1 – 5 d'une Performance sont toutes réglées sur le Patch A 11, vous éditez le Patch de la Partie 1 et utilisez la procédure d'écriture pour l'écrire en A 11. A cet instant, seul le Patch de la Partie 1 utilisera les données nouvellement éditées et les Patches des Parties de synthé 2 – 5 garderont le réglage précédent (l'ancien Patch A11). Si vous re-sélectionnez la Performance ou le même Patch ou si vous éteignez l'appareil (et donc faites relire le Patch A11 dans la mémoire interne pour le copier dans l'aire temporaire à nouveau), les Parties 1 à 5 utiliseront toutes le nouveau Patch A11.



Ces 4 Patches conservent leur réglage précédent et les donnés de l'aire temporaire ne sont pas modifiées.

(Exemple 2) Lors de l'édition d'un Tone

Imaginons que toutes les sections de la Tone Palette (Patch) utilisent le Tone a11 et que vous ayez édité le Tone de la section L-1 puis utilisé la procédure d'écriture pour mémoriser ce Tone en «a11». A cet instant, seul le Tone de la section L-1 utilisera les nouvelles données ainsi créées alors que les sections L-2 à U-4 conserveront leur réglage précédent (l'ancien Tone a11). Si vous re-sélectionnez la Performance, le Patch ou le Tone ou si vous éteignez l'appareil (forçant donc les données du Tone a11 a être à nouveau copiées dans l'aire temporaire), les sections L-1 – U-4 utiliseront toutes le nouveau Tone a11.



Ces sections conservent leur réglage et les données de l'aire temporaires ne sont pas modifiées.

● Lorsque vous changez de mode ou exécutez la fonction Panic

Lorsque vous revenez au mode Play depuis le mode PCM Card ou le mode Rom Play, ou lorsque vous utilisez la fonction Panic, les données de la Performance actuellement sélectionnée seront à nouveau lues dans l'aire mémoire pour être copiées dans l'aire temporaire. Cela signifie que vous perdrez toutes les données situées dans l'aire temporaire avant ce changement.

● Lorsque vous exécutez une commande

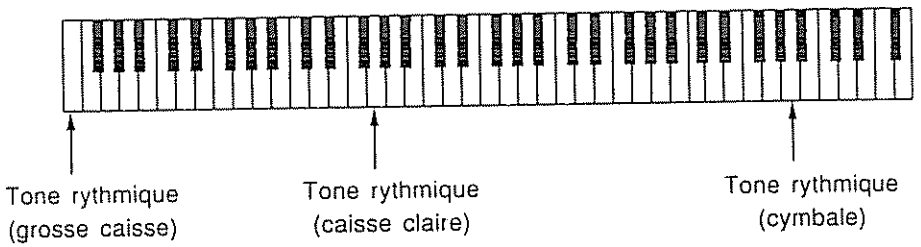
Quand vous exécutez une commande de Copie/Initialisation/Echange, les données de niveau inférieur à celui des données traitées seront également lues dans l'aire mémoire et copiées dans l'aire temporaire (par exemple, lorsque vous exécutez la procédure de Copie pour une Performance, les Patches et Tones utilisés seront également copiés dans l'aire temporaire) Cela signifie que les données que vous aviez précédemment dans l'aire temporaire seront perdues.

* Les données seront lues et copiées dans l'aire temporaire comme déterminé par les paramètres de sélection de Patches de la Performance et par les paramètres de sélection de Tones du Patch (voir page 98, 111).
Si, lorsque vous exécutez une fonction Copie/Initialisation/Echange, les paramètres de sélection de Patch ou de sélection de Tone ne sont pas affectés par la commande que vous effectuez, alors les données de niveaux inférieurs ne seront pas lues dans l'aire temporaire (voir page 161).

4. Rhythm Setup (configuration rythmique)

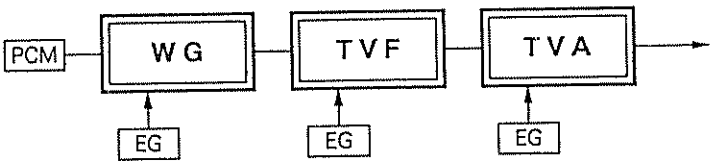
L'aire Rhythm Setup contient les données de Rhythm Setup qui déterminent comment les sonorités de batterie sont combinées et comment chacune d'entre elles sonne. Un Rhythm Setup vous permet d'assigner un son à chacune des 76 touches E1 (Mi1 ou 28) – G7 (Sol7 ou 103) pour créer un Tone rythmique. Un Rhythm Setup sera joué par la partie rythmique (Rhythm Part) de la Performance actuellement sélectionnée.

(Exemple)



* L'édition d'un Rhythm Setup n'est pas effectuée dans l'aire temporaire aussi la procédure d'écriture n'est elle pas nécessaire.

Les Tones rythmiques employés pour chaque touche sont organisés comme ci-dessous.



WG (générateur d'onde)
Il contrôle la hauteur de base du Tone et détermine la forme d'onde servant de source sonore de base.

TVF (filtre variant dans le temps)
Il peut être utilisé dans un des 3 modes possibles (passe–bas, passe–haut ou passe–bande) et commande la plage de fréquences déterminée pour régler le timbre.

TVA (amplificateur variant dans le temps)
Il commande le volume.

EG (générateur d'enveloppe)
Il crée les changements apportés au cours du temps au WG, TVF et TVA.

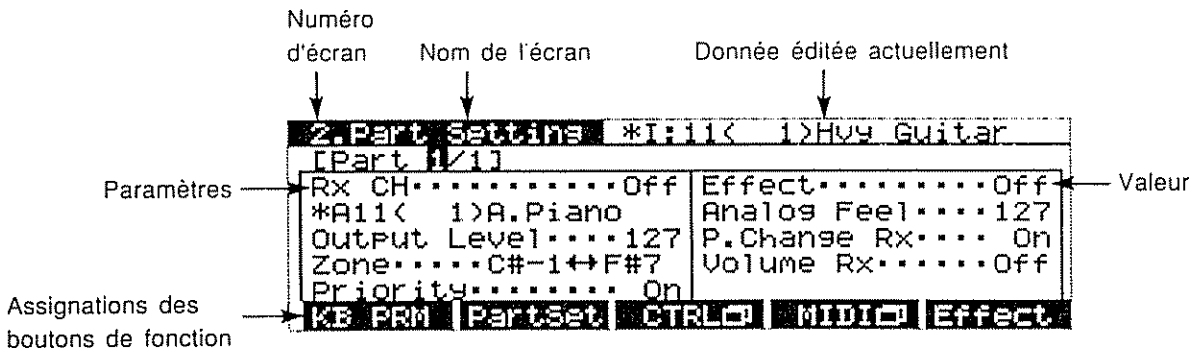
Chaque Tone rythmique utilise l'onde PCM du Tone d'origine choisi. La mémoire interne contient 3 banques (Media), chacune d'entre elles contenant de nombreux Tones originaux (référez-vous à la page 186). En plus des Tones d'origine de la mémoire interne du D–70, d'autres Tones originaux peuvent être utilisés en provenance des cartes SN-SPLA pour la série D (vendues séparément) ainsi que des cartes de la bibliothèque de sons pour série U (série SN-U110, vendues séparément).

* Certaines cartes PCM ne peuvent pas être utilisées. Pour plus de détails, voir page 93.

2 PROCEDURES DE BASE (MODE EDIT)

Les écrans et boutons utilisés en mode Edit suivent quelques principes simples et peu nombreux. Chaque écran donne en un instant les procédures possibles, aussi est-il inutile de mémoriser des enchaînements compliqués. Suivez les étapes indiquées ci-dessous pour apprendre les procédures de base en mode Edit.

1. Comment interpréter l'écran



★ **A propos du symbole [✻] en haut de l'écran.**
Si vous n'avez pas encore écrit les données éditées, cette situation sera indiquée par «✻» affiché avant le numéro dans les écrans User Set, Performance, Patch ou Tone, ou entre [ ] en affichage de liste.

■ A propos des boutons de fonction

En mode Edit, les boutons de fonction sont assignés aux fonctions suivantes:

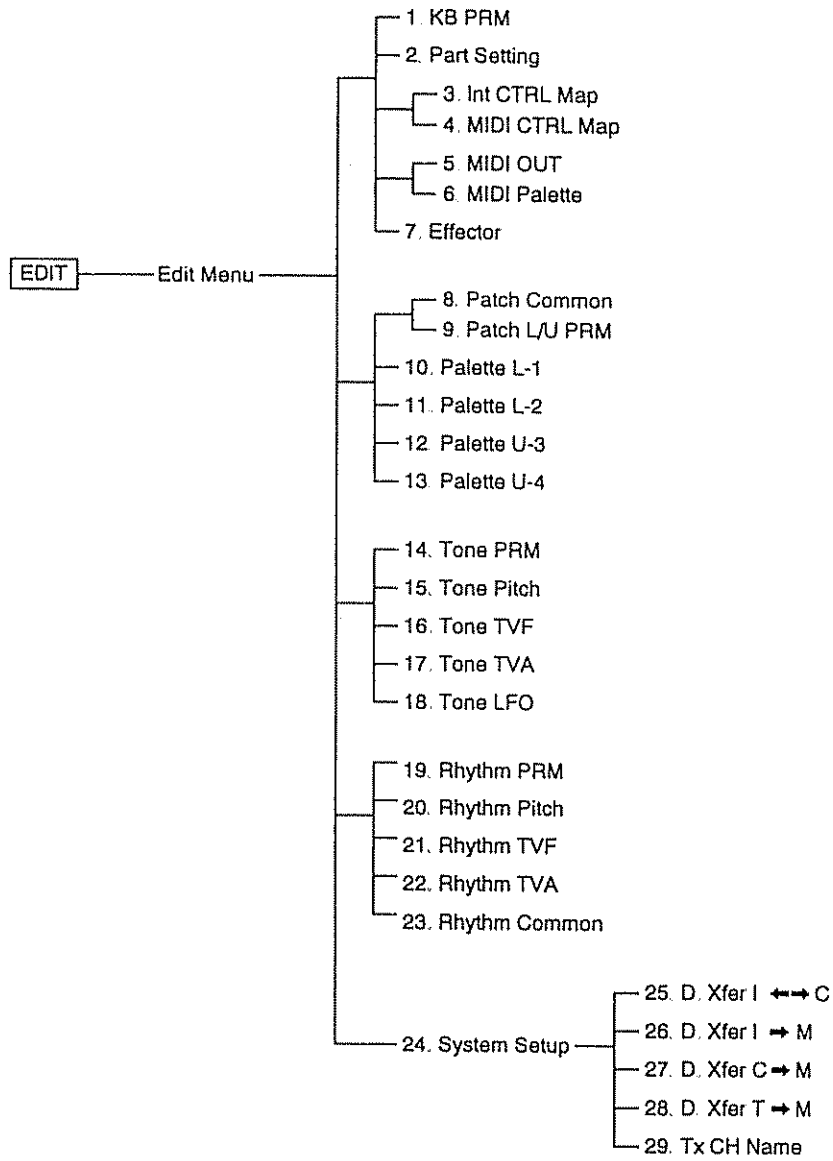
- **Sélection d'écran**
  Les boutons de fonction peuvent être utilisés pour sélectionner d'autres écrans. L'écran changera à chaque fois que vous presserez un bouton marqué par ▭.

- **Exécution d'une commande (Trnsfer, Select, End, INIT, etc.)**
  Les boutons de fonction peuvent exécuter des commandes relatives à l'écran.

* Vous utiliserez le bouton Command pour faire accomplir au D–70 certaines actions telles que le transfert de données ou leur initialisation.

2. Comment sélectionner les écrans

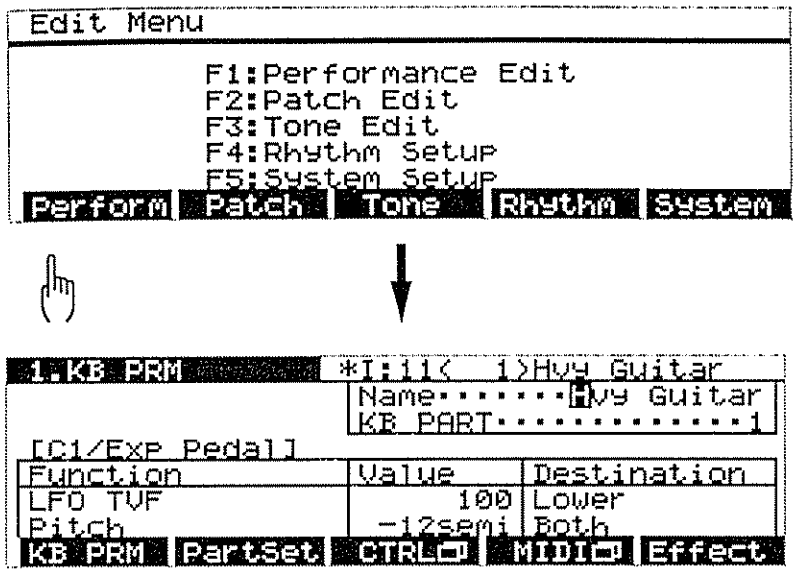
Les écrans du mode Edit sont organisés dans une structure en arbre comme ci-dessous



* Les fonctions de transfert de données (Data transfer ou D.Xfer) sont accessibles par l'écran 24. System Setup.

■ Utiliser le menu pour sélectionner un écran

Lorsque vous pressez le bouton Edit, l'écran Edit Menu apparaît. Pressez un bouton de fonction pour obtenir l'écran d'édition désiré.



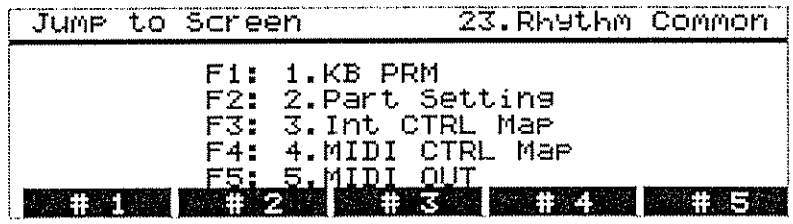
En mode Edit, vous pouvez utiliser les boutons de fonction pour sélectionner les écrans.

■ Utiliser la fonction d'accès direct (Jump) pour sélectionner un écran

Dans chaque écran d'édition, un numéro d'écran est affiché à la gauche du nom de celui-ci. En assignant les numéros d'écran les plus fréquemment utilisés aux boutons de fonction, vous pouvez accéder directement à n'importe lequel de ces écrans.

* Les écrans en Edit Menu n'ont pas de numéro.

● Accès direct (Jump)



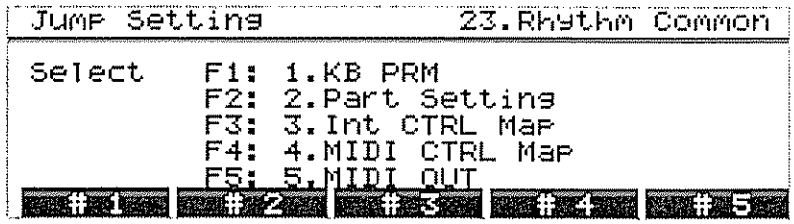
① Pressez [USER].

② Pressez un bouton [F1] – [F5] pour accéder à l'écran désiré.
Pour quitter cette page sans opérer d'accès direct, pressez [EXIT].

* En écran Orig. Tone (PCM) Play ou ROM play, le fait de presser [USER] ne donne pas accès à l'écran Jump.

* Il n'est pas possible d'avoir un raccourci d'accès pour un écran sans numéro.

● Comment choisir une destination pour votre raccourci d'accès



① Affichez l'écran voulu.

* Il n'est pas possible d'assigner un écran qui n'a pas de numéro.

② Pressez [USER] (le coin supérieur droit de l'écran donnera le numéro et le nom de l'écran que vous allez assigner).

③ Pressez [WRITE] (l'écran de réglage Jump apparaîtra).

④ Pressez le bouton de fonction ([F1] – [F5]) auquel vous désirez assigner le raccourci d'accès à l'écran précédemment choisi. Pour annuler sans faire cette assignation, pressez [EXIT].

Une fois l'assignation faite, vous retournerez à l'écran que vous avez assigné

■ Pour retourner au niveau supérieur précédent, pressez [EXIT]

Le mode Edit est organisé selon une structure en arbre et le fait de presser [EXIT] vous ramène au niveau immédiatement supérieur.

■ Pour retourner au menu Edit, pressez [EDIT]

Lorsque vous pressez [EDIT], vous retournez à l'écran Edit Menu.

3. Comment modifier les réglages

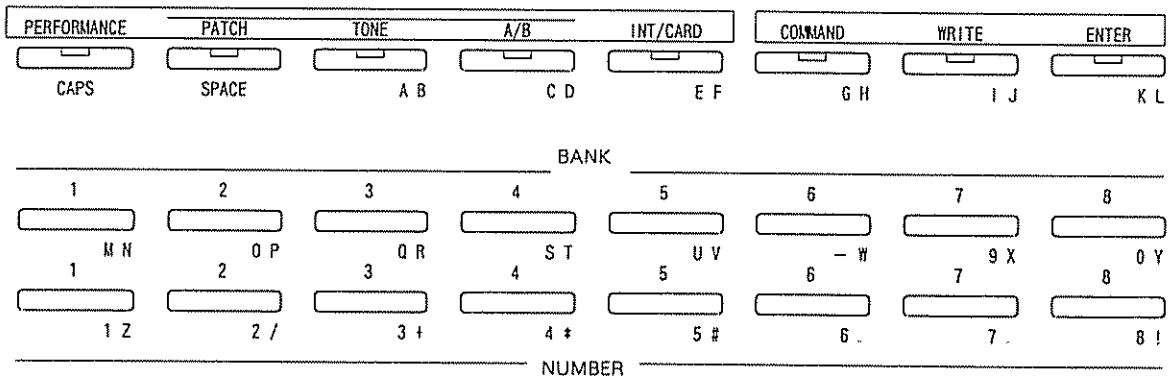
Cette section expliquera comment modifier les réglages des paramètres dans l'écran d'édition sélectionné.

■ Procédure de base pour modifier les réglages

Utilisez [▲]/[▼]/[►]/[◄] pour déplacer le curseur jusqu'à l'emplacement du paramètre que vous désirez modifier, et utilisez [INC]/[DEC] ou [VALUE] pour modifier la valeur.

● Comment écrire des caractères

Pour écrire un nom de Performance, Patch, Tone ou de canal de transmission (canal MIDI), vous pouvez sélectionner les caractères à l'aide des boutons suivants (les caractères sont imprimés en gris au dessous de chaque bouton).



Utilisez [▲]/[▼]/[►]/[◄] pour déplacer le curseur jusqu'à l'emplacement où vous désirez écrire une lettre et pressez un bouton pour sélectionner le caractère voulu. Les caractères changeront chaque fois que vous presserez le bouton.

CAPS: Permet de commuter entre majuscule et minuscule. Les majuscules sont sélectionnées lorsque l'indicateur est allumé.
SPACE: Crée un espace.
INS: Insère un espace et repousse d'une case les caractères suivants.
DEL: Efface un caractère et ramène en avant d'une case les caractères qui suivent.

Vous pouvez également sélectionner les caractères à l'aide de [VALUE].

(Espace) A – Z a – z 0 – 9 – / + * # . , !

■ Edition à l'aide des curseurs de la Tone Palette

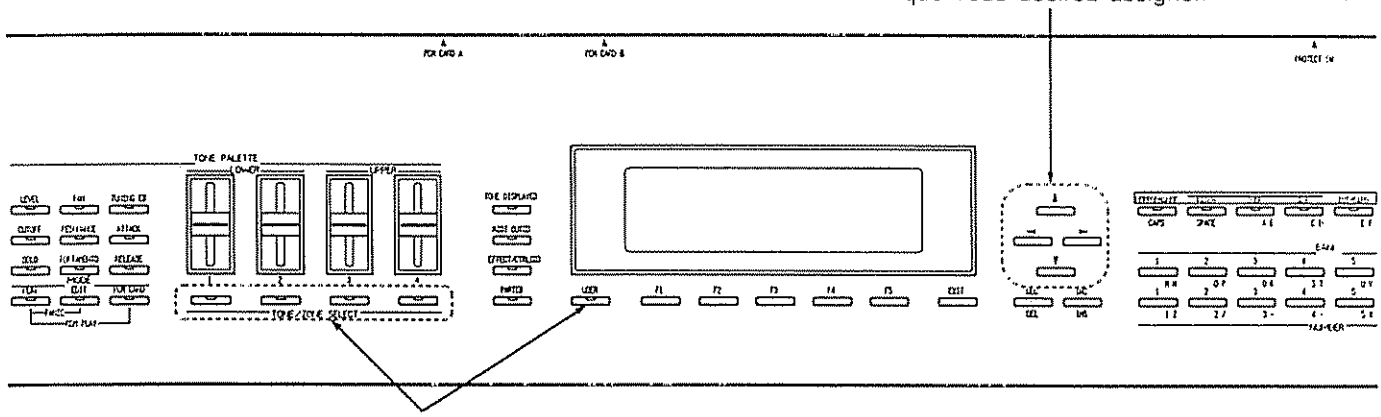
Lorsque vous êtes en écran d'édition, jusqu'à 4 paramètres de chaque écran peuvent être assignés aux curseurs, vous permettant d'éditer ces paramètres à l'aide des curseurs.
Les paramètres peuvent ainsi être édités même si le curseur est, à l'écran, placé sur un autre paramètre. Il est également possible d'annuler l'assignation des curseurs aux paramètres.

* En mode Edit, les boutons de la Tone Palette n'ont pas de fonction.

● Pour assigner un curseur

* Seuls certains paramètres peuvent être assignés. Il n'est pas possible d'assigner les paramètres suivants.
. Zone, point de Split, note source (source key), Mute
. Name (nom)
. Orig. Media (banque de Tones d'origine), Orig Number (numéro de Tone d'origine)
. Controller Map (tableau des commandes)

① Déplacez le curseur sur le paramètre que vous désirez assigner.



② Tout en pressant le curseur [TONE / ZONE SELECT] que vous désirez assigner, pressez [USER].

Comme indiqué ci-dessous, des points apparaissent sur l'écran à la gauche du paramètre ou de la valeur assignée à un curseur. Le nombre (1 – 4) de ces points indique le numéro du curseur de la Tone Palette (1 – 4). Ceci permet de savoir quel paramètre a été assigné à chaque curseur de la Tone Palette.

(Exemple)

Point

● Pour annuler une assignation de curseur

Tout en pressant le bouton [TONE / ZONE SELECT] du curseur dont vous désirez annuler l'assignation, pressez [EXIT].

■ Utiliser TONE / ZONE SELECT

Vous pouvez utiliser TONE / ZONE SELECT pour faire ce qui suit.

● Pour chaque section de la Tone Palette: couper un Tone, le sélectionner etc

Les boutons TONE / ZONE SELECT 1 – 4 correspondent respectivement à chaque section (L-1 – U-4) de la Tone Palette

* Ne pressez pas deux boutons TONE / ZONE SELECT ou plus simultanément.

● Pour couper un Tone

En écran d'édition, vous pouvez couper les Tones (chaque section de la Tone Palette) du Patch choisi pour la Partie sélectionnée à l'écran. Pressez le TONE / ZONE SELECT qui correspond au Tone que vous désirez couper. Quand un Tone est coupé, l'indicateur du bouton correspondant est éteint

[Ecran Performance Edit]
Coupent les Tones du patch choisi pour la Partie sélectionnée dans l'écran 2. Part Setting.

* Si c'est la Partie rythmique qui est sélectionnée, aucune intervention de ce type n'est possible.

[Ecran Patch Edit]
Coupent les Tones du patch choisi pour la Partie sélectionnée en écran 8. Patch Common.

[Ecran Tone Edit]
Coupent les Tones du patch choisi pour la Partie sélectionnée en écran 14. Tone PRM.

[Ecran System Setup]
Coupent les Tones du patch choisi pour la Partie sélectionnée en écran 8. Patch Common.

* Vous ne pouvez pas couper un Tone en écran Rhythm Setup.

● Pour sélectionner un Tone

Un Tone peut être sélectionné pour chaque section du Patch de la Partie sélectionnée en écran d'édition (voir page 91).

● Pour changer de section à éditer

En écran Tone Edit, vous pouvez accéder à l'édition d'une autre section. Tout en pressant le bouton TONE / ZONE SELECT de la section que vous désirez éditer, pressez EDIT.

● Pour changer les numéros de note

En écran Rhythm Setup, vous pouvez accéder à l'édition d'un autre numéro de note. Tout en pressant un bouton TONE / ZONE SELECT, pressez la touche que vous désirez éditer

■ Comment sélectionner Performances, Patches et Tones

En mode Edit, l'écran indique les Performances, Patches et Tones qui ont été sélectionnés en mode Play et qui se trouvent maintenant en aire temporaire
Vous pouvez également les sélectionner depuis le mode Edit, mais, dans ce cas, rappelez-vous que les données de Performance, Patches et Tones de l'aire temporaire seront perdues (voir page 78).

Performances, Patches ou Tones peuvent être sélectionnés tout en visualisant l'affichage de leurs listes respectives.

● Pour sélectionner les Performances

Pressez [PERFORMANCE] pour obtenir l'affichage de la liste des performances.
Utilisez les boutons [INT/CARD], [BANK] et [NUMBER] pour sélectionner en veillant à presser [NUMBER] en dernier. Pour retourner à l'écran depuis lequel vous aviez ouvert l'affichage de liste, pressez [EXIT].

* Si vous êtes déjà en écran Jump, Write ou Command, le fait de presser [PERFORMANCE] ne vous donnera pas la liste de celles-ci. Vous devez d'abord presser [EXIT] pour retourner à l'écran précédent, puis ensuite presser [PERFORMANCE].
* Lorsque vous sélectionnez une Performance sur carte RAM, l'indicateur [INT/CARD] sera allumé.

● Pour sélectionner les Patches

Pressez [PATCH] pour obtenir l'affichage de la liste des Patches.
Utilisez les boutons [A / B], [BANK] et [NUMBER] pour sélectionner en veillant à presser [NUMBER] en dernier. Pour retourner à l'écran depuis lequel vous aviez obtenu l'affichage de la liste, pressez [EXIT].

[Ecran Performance Edit]
Liste des Patches dans laquelle se trouve le Patch de la Partie sélectionnée en écran 2. Part Setting.

* L'affichage de liste ne peut être obtenu si Rhythm Part est sélectionnée.

[Ecran Patch Edit]
Liste des Patches comprenant celui de la Partie sélectionnée en écran 8. Patch Common.

[Ecran Tone Edit]
Liste des Patches comprenant celui de la Partie sélectionnée en écran 14. Tone PRM.

[Ecran System Setup]
Liste des Patches comprenant celui de la Partie sélectionnée en écran 8. Patch Common.

* Vous ne pouvez pas changer de Patch en écran Rhythm Setup.
* Si vous êtes déjà en écran Jump Write ou Command, le fait de presser [PATCH] ne vous permettra pas d'afficher la liste. Vous devez d'abord presser [EXIT] pour revenir à l'écran précédent puis ensuite presser [PATCH].

● Pour sélectionner les Tones

Tout en pressant le bouton [TONE / ZONE SELECT] désiré, pressez [TONE] pour obtenir l'affichage de la liste des Tones comprenant le Tone de la section spécifiée.
Utilisez les boutons [A / B], [BANK] et [NUMBER] pour sélectionner en veillant à presser [NUMBER] en dernier. Pour retourner à l'écran depuis lequel vous aviez obtenu l'affichage de la liste, pressez [EXIT].

[Ecran Performance Edit]
Liste des Tones comprenant le Tone de la section pressée et correspondant au Patch de la partie sélectionnée en écran 2. Part Setting.

* L'affichage de la liste ne peut être obtenu si la partie rythmique est sélectionnée.

[Ecran Patch Edit]
Liste des Tones comprenant le Tone de la section pressée et correspondant au Patch de la Partie sélectionnée en écran 8. Patch Common.

[Ecran Tone Edit]
Liste des Tones comprenant le Tone de la section pressée et correspondant au Patch de la Partie sélectionnée en écran 14. Tone PRM.

[Ecran System Setup]
Liste des Tones comprenant le Tone de la section pressée et correspondant au Patch de la partie sélectionnée en écran 8. Patch Common.

* Vous ne pouvez pas changer les Tones en écran Rhythm Setup.
* Si vous êtes déjà en écran Jump, Write ou Command, le fait de presser [TONE] tout en maintenant enfoncé [TONE/ ZONE SELECT] ne vous permettra pas d'obtenir l'affichage d'une liste.
  Vous devez d'abord presser [EXIT] pour revenir à l'écran précédent puis presser [TONE] tout en maintenant enfoncé [TONE / ZONE SELECT]

■ Comment utiliser les réglages de SOLO et PORTAMENTO

Les réglages de Solo et Portamento pour le Patch sélectionné en KB PART peuvent être simultanément commutés pour à la fois Lower et Upper (voir page 109)

SOLO

Vous pouvez presser SOLO pour faire les réglages d'assignation de clavier (Poly, Solo) pour à la fois Lower et Upper, simultanément. Chaque fois que vous presserez le bouton, le réglage alternera entre Poly et Solo. Quand Solo est sélectionné, l'indicateur SOLO est allumé.

* Ceci déterminera toujours le réglage d'assignation Solo de la Partie pilotée par le clavier (KB PART) et n'affectera pas le Patch de la Partie sélectionnée en écran d'édition.
* Si KB PART est réglée sur Rhythm ou sur Off, il n'est pas possible de commuter entre Solo et Poly.

PORTAMENTO

Vous pouvez presser PORTAMENTO pour faire les réglages de Portamento (On, Off) pour à la fois Lower et Upper, simultanément. Chaque fois que vous presserez le bouton, le réglage alternera entre On et Off. Lorsque l'assignation est réglée sur Solo, et que le Portamento est sur On, l'indicateur PORTAMENTO est allumé.

* Cela déterminera toujours le réglage de Portamento de la Partie pilotée (KB PART) et n'affectera pas le Patch de la Partie sélectionnée en écran d'édition.
* Si KB PART est réglée sur Rhythm ou Off, il n'est pas possible de faire commuter le Portamento entre On et Off

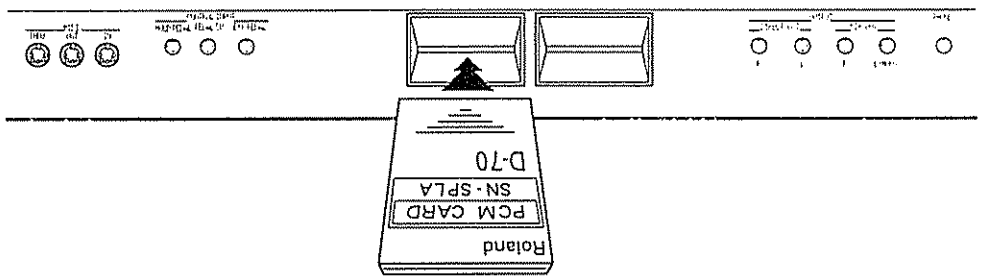
4. Cartes PCM

Les cartes PCM (série SN–SPLA. série SN–U110, vendues séparément) ne peuvent qu'être lues Il n'est pas possible de réécrire leurs données.

* Le D–70 ne peut pas utiliser les cartes ROM de la bibliothèque des autres séries D (D–5/10/20/50/110/550) (série PN–D10 ou série PN–D50).
* Le D–70 ne peut pas utiliser les données suivantes dans les séries SN–U110:
  . LATIN SETUP et F.X. SETUP de la carte SN–U110-02 (Latin & F.X. Percussion)
  . 28 N.DANCE de la carte SN–U110-08 (synthesizer)
  . La carte SN–U110-10 (Rock Drums)

■ Comment insérer une carte PCM

Chaque carte PCM des séries SN–SPLA ou SN–U110 porte un numéro qui lui est propre Après avoir vérifié le numéro de la carte et vous être assuré que cette dernière est correctement orientée, insérez-la complètement dans la fente prévue à cet effet. Vous pouvez insérer la carte dans la fente A ou B et utiliser si vous le désirez deux types de cartes simultanément.



* Tout en jouant, gardez les cartes insérées. Retirer ou insérer une carte en cours de jeu peut entraîner un mauvais fonctionnement.
* N'insérez jamais une carte PCM dans la fente prévue pour carte RAM. Ceci créerait un mauvais fonctionnement.

5. Sélectionner un Tone de base (ou d'origine)

Pour choisir un Tone de base, choisissez sa banque (média) et son numéro (voir pages 114, 129).

La mémoire interne contient trois banques de Tones de base. En plus de ces Tones disponibles dans la mémoire interne, vous pouvez utiliser également des Tones présents sur les cartes des séries SN-SPLA et SN-U110. Dans ce cas, le numéro de média sera le numéro de la carte.

Le numéro de Tone que vous choisirez ne devra pas être plus grand que le nombre de Tones contenus dans la banque (média) choisie.

- Si la carte choisie n'est pas insérée, il n'y aura pas de son.
- Si vous choisissez un autre Tone, seul l'onde PCM du Tone changera. Si vous désirez lire également tous les paramètres du Tone nouvellement choisi, utilisez la fonction Command (voir pages 158, 163). Toutefois, cette fonction Command ne peut pas être utilisée pour les Tones rythmiques.

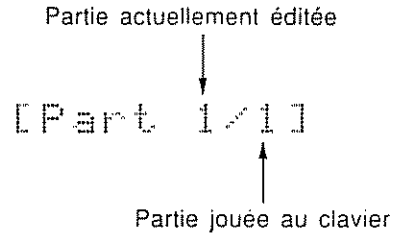
6. Points importants pour l'édition

Lorsque vous éditez un son, n'oubliez pas les points suivants.

■ Edition d'une Partie

Le clavier fera toujours jouer la Partie choisie en KB PART. Puisque vous pouvez sélectionner d'autres Parties en affichage d'édition, la Partie éditée ne sera donc plus nécessairement la même que celle jouée par le clavier. Pour faire jouer le son de la Partie que vous êtes en train d'éditer, réglez KB PART sur cette Partie ou faites jouer la Partie par le MIDI (voir page 66, 67, 96, 98).

La Partie actuellement éditée et la Partie jouée au clavier (KB PART) sont indiquées sur l'écran comme suit:



- Vous pouvez sélectionner les Parties en écran Performance Edit, Patch Edit et Tone Edit. Toutefois, si vous sélectionnez une Partie dans certains écrans, les autres écrans passeront sur cette Partie nouvellement sélectionnée. Par conséquent, si la Partie rythmique est sélectionnée en écran Performance Edit, vous reviendrez automatiquement à la Partie 1 lorsque vous irez en écran Patch Edit ou Tone Edit.

- Les commandes (levier de Pitch Bend, etc.), [SOLO] et [PORTAMENTO] affectent la Partie jouée au clavier (KB PART) et non pas la Partie sélectionnée dans l'afficheur (si KB PART est réglé sur Rhythm ou sur Off, les commandes n'ont pas d'effet).

■ Edition d'un Tone

Les paramètres de Patch ont un effet sur la façon dont les Tones sonneront; c'est à dire que les 4 Tones sonneront comme cela a été déterminé par les paramètres de Patch en ce qui concerne le mode de clavier, le mode de dynamique, la zone, la fréquence de coupure etc. Ils seront également affectés par la position du curseur de brillance (Brightness) et la situation des autres commandes (réglages de tableau des commandes, position des commandes etc.).

Vous ne pouvez éditer que le Tone de la section sélectionnée dans l'écran. Les trois autres Tones ne peuvent l'être. Pour sélectionner la section, soit déplacez le curseur, soit maintenez enfoncé le bouton [TONE / ZONE SELECT] de la section que vous désirez éditer et pressez [EDIT]. Si vous désirez couper les autres Tones, pressez leur bouton [TONE / ZONE SELECT] pour faire éteindre leur diode.

■ Utiliser les fonctions Write (écriture) ou Command

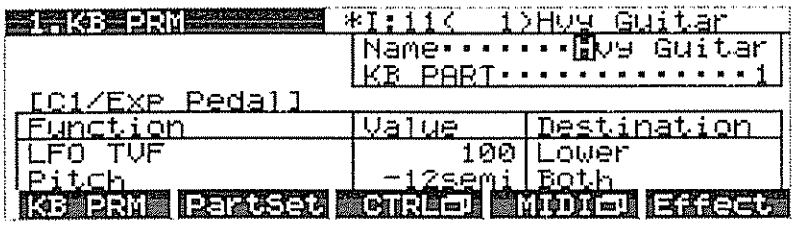
Si vous désirez écrire les données éditées dans l'aire mémoire, ou si vous désirez exécuter une commande d'édition, pressez [WRITE] ou [COMMAND] pour obtenir un affichage spécial destiné à cette utilisation.

Pour des détails, référez-vous au chapitre 4 (voir page 149).

3 FONCTIONS DE CHAQUE ECRAN (mode E

Performance Edit (édition de Performance)

1. KB PRM



Faites les réglages pour les paramètres de clavier (nom de la Performance, KB PART, commandes des paramètres de clavier).

Name — (nom de la Performance) <Paramètre de Performance>
Détermine un nom allant jusqu'à 10 caractères pour la Performance (voir page 87).

KB PART — (Partie jouée au clavier) <Paramètre de Performance>
Cela détermine la Partie jouée par le clavier. Si ce paramètre est réglé sur Off, le clavier ne fera jouer aucune Partie

[Réglages] ..... [1] - [5], [R], [Off]

Tableau des commandes

Nom de commande

Sélectionnez les commandes pour lesquelles vous désirez régler le tableau.

[Réglages] ..... [C1/Exp Pedal], [Pedal SW]

* Quand un message de changement de commande MIDI destiné à l'entrée de données (numéro de changement de commande 6) est reçu sur le canal de commande (Control Channel, voir page 137), il aura l'effet déterminé par les réglages du tableau des commandes de C1/Exp Pedal. Quand un message de changement de commande MIDI correspondant à la commande d'utilisation générale numéro 5 (General Purpose Controller, commande numéro 80) est reçu sur le canal de commande (Control Channel, voir page 137), il aura l'effet déterminé par le tableau des commandes Pedal SW.
* En fonction des données de son (Patch ou Tone), les commandes peuvent ne pas avoir d'effet. Vérifiez les paramètres des données de son (voir page 107, 114).

Function — (fonction) <Paramètre de Performance>
Sélectionne la(les) fonction(s) de la commande.

* Il n'est pas possible de sélectionner deux fois la même fonction.

❖ **Quand la commande est C1/Exp Pedal**

[Réglages] .....

[Pitch Bend]	Règle la hauteur.
[TVF Cutoff]	Règle la fréquence de coupure.
[TVA Level]	Règle le volume.
[LFO Pitch]	Règle la modulation de hauteur (vibrato).
[LFO TVF]	Règle la modulation de la fréquence de coupure (wah-wah).
[LFO TVA]	Règle la modulation de volume (tremolo)
[Portamento Time]	Règle le temps de Portamento.

❖ Quand la commande est Pedal SW

[Réglages] ..... [LFO Pitch] Règle la modulation de hauteur (vibrato).
[LFO TVF] Règle la modulation de la fréquence de coupure (wah-wah).
[LFO TVA] Règle la modulation de volume (tremolo).
[Octave Up] Fait monter la hauteur d'une octave.
[Octave Down] Fait baisser la hauteur d'une octave.

Value

(valeur) <Paramètre de Performance>
Détermine la plage d'action de la commande.

* Si la commande est Pedal SW, il n'est pas nécessaire de régler cette valeur.

❖ Quand la fonction est Pitch

Permet de faire des réglages par demi-tons. Les réglages positifs permettent à la commande de faire monter la hauteur et les réglages négatifs permettent à la commande de faire baisser la hauteur.

[Réglages] ..... [-12 demi-tons – +12 demi-tons]

❖ Quand la fonction est autre que Pitch

Détermine avec quelle intensité la commande contrôlera l'effet. Un réglage de 127 donne une commande d'intensité maximale.

[Réglages] ..... [0] - [127]

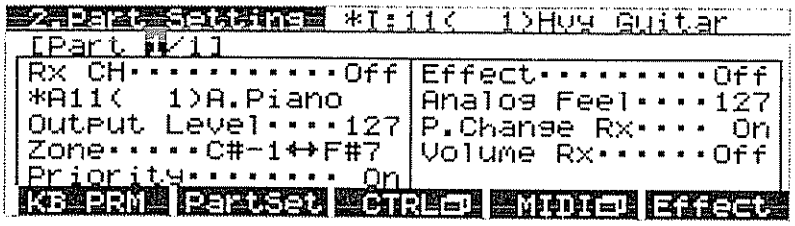
* Quand la fonction est Portamento Time, il n'est pas nécessaire de régler la valeur.

Destination

<Paramètre de Performance>
Détermine quelles sections de la Tone Palette (Lower/Upper) seront affectées par la commande.

[Réglages] ..... [Lower] La commande affectera L-1 et L-2.
[Upper] La commande affectera U-3 et U-4.
[Both] La commande affectera toutes les sections de L-1 à U-4
[Off] La commande n'affectera aucune section.

2. Part Setting



Déterminez comment le Patch (la configuration rythmique) d'une Partie (de la Partie rythmique) sera joué

Numéro de Partie

Sélectionne la Partie que vous désirez éditer. KB PART (Partie jouée au clavier) est affichée en dénominateur et sera indiquée par «–» si le réglage est Off.

[Réglages] ..... [1] - [5], [R]

Rx CH

(canal de réception) <Paramètre de Performance>
Détermine le canal sur lequel seront reçus les messages MIDI

[Réglages] ..... [1] - [16], [Off]

* Si vous réglez sur Off les parties inutilisées, la réponse MIDI sera plus rapide
* Il est plus efficace de faire les réglages de canaux dans l'écran CH Setting (réglage des canaux, voir pages 157, 162).

Sélection de Patch

<Paramètre de Performance>
Sélectionne le Patch devant être joué par la Partie.

[Réglages] ..... [A11] - [A88], [B11] - [B88]

* Pour les Performances de la mémoire interne, sélectionnez des Patches de la mémoire interne. Pour des Performances de carte RAM, sélectionnez des Patches de carte RAM (voir page 36).
* Ce paramètre peut également être sélectionné par messages MIDI de changement de programme (voir page 50). Réglez sur On le commutateur de réception des changements de programme de la Partie.
* Ce paramètre ne peut pas être réglé pour la Partie rythmique.

Output Level

<Paramètre de Performance>
Détermine le volume de la Partie.

[Réglage] ..... [0] - [127]

* Ce paramètre peut être changé par messages MIDI de volume. Réglez sur On le commutateur de réception des messages de volume pour la Partie.

Zone

<Paramètre de Performance>
Détermine la zone de la Partie

[Réglage] ..... [C-1] - [G9]

Priority

<Paramètre de Performance>
Lorsque plus de 30 voix sont demandées simultanément, ce paramètre déterminent si le son pourra être coupé pour libérer des voix au profit des nouvelles notes demandées. «On» interdira de couper ce son qui sera donc prioritaire alors que «Off» laissera la possibilité au D–70 de récupérer ces voix. Même si ce paramètre de priorité est réglé sur «On», les notes en phase de relâchement ou tenues uniquement par la pédale de sustain peuvent être interrompues.

[Réglages] ..... [On], [Off]

Effect

<Paramètre de Performance>
Détermine si les effets s'appliqueront ou non aux quatre Tones de la Partie. Si ce paramètre est sur On, l'effet s'appliquera en fonction de ce qui est déterminé en assignation de sortie (Output Assign, voir page 112).
Pour la Partie rythmique, ce réglage détermine si les effets s'appliqueront ou non aux différents Tones rythmiques appliqués aux différentes touches. Avec un réglage sur On, l'effet s'appliquera tel que déterminé par les réglages d'assignation de sortie pour chacune des sonorités rythmiques affectées aux différentes touches (voir page 131).
[Réglages] ..... [On], [Off]

* Si le paramètre Pedal SW, de System Setup, est réglé sur Effector, l'effet ne s'appliquera à la Partie que lorsque la pédale sera enfoncée (voir page 138).

Analog Feel

<Paramètre de Performance>
Détermine à quel point les «défauts» (variations de hauteur, etc.) d'un synthétiseur analogique doivent être simulés. Le réglage de 127 donne un effet maximum.
[Réglages] ..... [0] - [127]

* Ce paramètre ne peut être réglé pour la Partie rythmique.

P. Change Rx

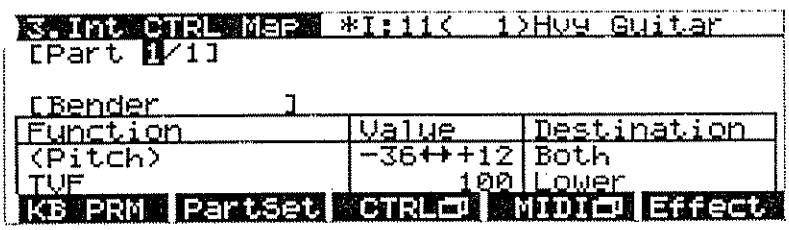
(commutateur de réception des messages de changement de programme)
<Paramètre de Performance>
Détermine si la Partie reçoit ou non les messages de changement de programme MIDI. Sur On, les messages seront reçus.
[Réglages] ..... [On], [Off]

* Ce paramètre ne peut être réglé pour la Partie rythmique.

Volume Rx

(commutateur de réception des messages de volume)
<Paramètre de Performance>
Détermine si la Partie reçoit ou non les messages MIDI de volume. Réglé sur On, les messages seront reçus.
[Réglages] ..... [ON], [Off]

3. Int CTRL Map



Déterminez les réglages du tableau des commandes pour une Partie synthé.

Numéro de Partie

Sélectionne la Partie que vous désirez éditer. KB PART est affichée en dénominateur et sera représentée par «–» si le réglage est Off.
[Réglage] ..... [1] - [5]

Nom de la commande

Sélectionne la commande pour laquelle vous désirez régler le tableau des commandes.
[Réglages] ..... [Bender], [A.Touch], [Modulation], [Hold Pedal]

* Quand des messages MIDI de bender, d'aftertouch par canal, de modulation ou de sustain (Hold) sont reçus sur le canal MIDI d'une Partie synthé, le résultat dépendra des réglages du tableau des commandes.

* En fonction des données de son (Patch ou Tone), les commandes peuvent ne pas avoir d'effet. Vérifiez les paramètres des données de son (voir page 107, 114).

Function

(fonction) <Paramètre de Performance>
Détermine la(les) fonction(s) de la commande

* Il n'est pas possible de sélectionner deux fois la même fonction
* La pédale de sustain (hold) a une seule fonction (en plus de sa fonction propre).

❖ Quand la commande est Bender

[Réglages] ..... [Pitch Bend] Règle la hauteur. La fonction n'est pas modifiable
[TVF Cutoff] Règle la fréquence de coupure.
[TVA Level] Règle le volume.
[LFO Pitch] Règle la modulation de hauteur (vibrato)
[LFO TVF] Règle la modulation de fréquence de coupure (wah-wah).
[LFO TVA] Règle la modulation de volume (tremolo).

❖ Quand la commande est A. Touch ou Modulation

[Réglages] ..... [Pitch Bend] Règle la hauteur.
[TVF Cutoff] Règle la fréquence de coupure.
[TVA Level] Règle le volume.
[LFO Pitch] Règle la modulation de hauteur (vibrato).
[LFO TVF] Règle la modulation de fréquence de coupure (wah-wah).
[LFO TVA] Règle la modulation de volume (tremolo).

❖ Quand la commande est Hold Pedal

[Réglages] ..... [(Hold)] Maintient le son.
[(Sostenuto)] Les notes qui sont déjà enfoncées alors que l'on presse la pédale seront tenues. Les notes jouées par la suite ne le seront pas.

* Le paramètre Hold Pedal de System Setup détermine si Hold ou Sostenuto est utilisé. (voir page 138).

Value

(valeur) <Paramètre de Performance>
Détermine la plage d'action de la commande.

* Si la commande est Hold Pedal, il n'est pas nécessaire de régler ce paramètre.

❖ Quand la fonction est Pitch (hauteur)

Si la commande est Bender, une des fonctions sera automatiquement Pitch. Une flèche sera affichée dans la case Value. Le nombre situé à sa gauche indique le changement de hauteur quand le levier Bender est incliné à fond vers la gauche. Le nombre à droite indique le changement de hauteur quand le levier de Bender est incliné à fond à droite. Ces valeurs sont données en demi-tons. Des réglages positifs permettent au Bender de faire monter la hauteur et des réglages négatifs lui permettent de la faire baisser

[Réglages] ..... [-48 demi-tons] – [0 demi-ton]
valeur lorsque le Bender est déplacé vers la gauche.
[0 demi-ton] – [+12 demi-tons]
valeur lorsque le Bender est déplacé vers la droite.

Pour les autres commandes, ceci peut être déterminé par paliers d'un demi-ton. Des réglages positifs permettent à la commande de faire monter la hauteur alors que des réglages négatifs lui permettent de la faire baisser

[Réglages] ..... [-12 demi-tons] – [+12 demi-tons]

❖ Quand la fonction est autre que Pitch

Détermine avec quelle intensité la commande contrôlera l'effet. Un réglage de 127 permet une commande maximum.

[Réglages] ..... [0] – [127]

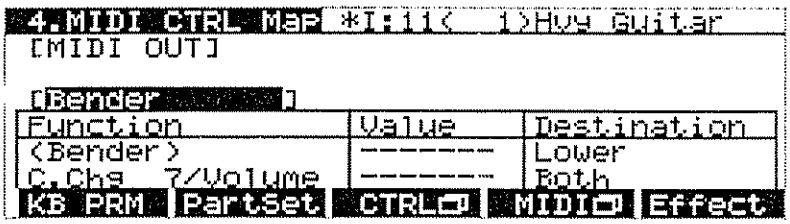
Destination

<Paramètre de Performance>

Détermine quelles sections de la Tone Palette (Lower/Upper) seront affectées par la commande.

[Réglages] ..... [Lower] La commande affectera L-1 et L-2.
[Upper] La commande affectera U-3 et U-4.
[Both] La commande affectera toutes les sections de L-1 à U-4.
[Off] La commande n'affectera aucune section.

4. MIDI CTRL Map



Déterminez le tableau des commandes pour l'envoi MIDI par la MIDI OUT.

Nom de la commande

Sélectionne la commande pour laquelle vous désirez régler le tableau des commandes.

[Réglages] ..... [Bender], [A.Touch], [Modulation], [C1/Exp pedal], [Pedal SW], [Hold Pedal]

Function

(fonction) <Paramètre de Performance>

Détermine la(les) fonction(s) de la commande

* Il n'est pas possible de sélectionner deux fois la même fonction.
* La pédale de sustain (Hold) n'a qu'une fonction (l'autre étant sa fonction propre).

❖ Quand la commande est Bender

[Réglages]

[(Bender)] La commande transmettra les messages de Pitch Bend. La fonction est fixée et non modifiable.

[C.Chg 0] - [C Chg 95] La commande transmettra des messages de changement de commande. Le nom de la fonction est indiqué à la droite du numéro. Un affichage de «- - -» indique que ce numéro de commande n'a pas encore été défini par la norme MIDI.

[Aftertouch] La commande transmettra des messages d'aftertouch par canal.

❖ Quand la commande est A.Touch, Modulation ou C1/Exp pedal

[Réglages]

[C.Chg 0] – [C Chg 95] La commande transmettra des messages de changement de commande. Le nom de la fonction est indiqué à la droite du numéro. Un affichage de «- - -» indique que ce numéro de commande n'a pas encore été défini par la norme MIDI.

[Bender Up] La commande transmettra des messages de Pitch Bend destinés à faire monter la hauteur.

[Bender Down] La commande transmettra des messages de Pitch bend destinés à faire baisser la hauteur.

[Aftertouch] La commande transmettra des messages d'aftertouch par canal.

❖ **Quand la commande est Pedal SW**

[Réglages]

[C Chg 0] – [C.Chg 95] La commande transmettra des messages de changement de commande. Le nom de la fonction est indiqué à la droite du numéro. Un affichage de « - - - - » indique que ce numéro de commande n'a pas encore défini par la norme MIDI.

❖ **Quand la commande est Hold Pedal**

[Réglages] ... [(C Chg 64/Hold-1)] La commande transmettra des messages de Sustain (hold). Cette fonction est fixe et non modifiable.

Value (Valeur)

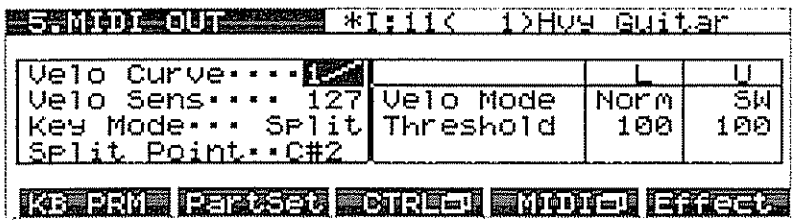
Dans le cas d'une commande destinée à l'extérieur par le MIDI, il n'est pas nécessaire de régler la valeur.

Destination <Paramètre de Performance>

Détermine comment la commande sera assignée aux différentes sections de la Palette MIDI (Lower/Upper).

[Réglages] ..... [Lower] La commande affectera les sections L-1 et L-2.
[Upper] La commande affectera la section U-3 et U-4.
[Both] La commande affectera toutes les sections de L-1 à U-4.
[Off] La commande n'affectera aucune des sections

5. MIDI OUT

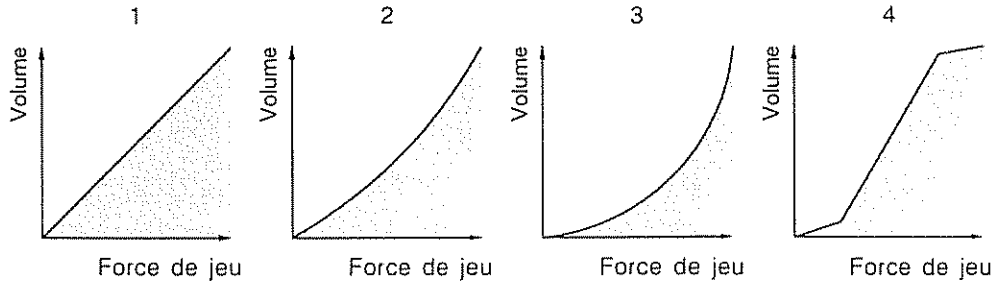


Faites les réglages pour la commande d'instruments MIDI externes par la MIDI OUT.

Velo Curve (Velocity curve ou courbe de dynamique) <Paramètre de Performance>

Détermine la façon dont la dynamique du clavier affectera le volume. Ce réglage s'applique aux 4 sections de la Palette MIDI.

[Réglages] ..... [1] – [4]

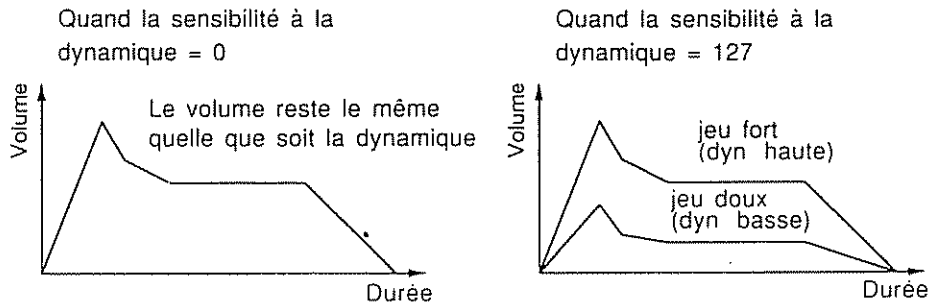


Velo Sens (Velocity Sensitivity ou sensibilité à la dynamique) <Paramètre de Performance>

Détermine avec quelle intensité la dynamique du clavier affectera le volume. Ce réglage s'applique aux quatre sections de la palette MIDI. Avec un réglage de 127, la dynamique aura un effet maximum sur le volume.

[Réglages] ..... [0] – [127]

(Exemple)


Quand la sensibilité à la dynamique = 0
Volume
Le volume reste le même quelle que soit la dynamique
Durée
Quand la sensibilité à la dynamique = 127
Volume
jeu fort (dyn haute)
jeu doux (dyn basse)
Durée

* Le résultat réel obtenu par la dynamique dépendra des réglages de la source sonore MIDI.

Key Mode (mode de clavier) <Paramètre de Performance>

Détermine comment les 4 sources sonores MIDI externes seront jouées (voir page 30).

[Réglages] ..... [Layer], [Split], [Zone]

Split Point <Paramètre de Performance>

Détermine le point de split utilisé lorsque le mode de clavier est Split (voir page 30).

[Réglages] ..... [C-1] – [G9]

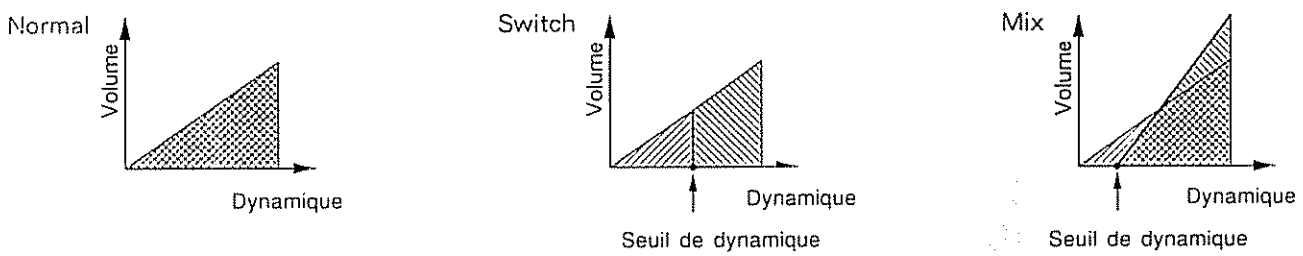
* Le point de split sera la note la plus haute de la zone Lower.

Velo Mode (Velocity Mode ou mode de dynamique) <Paramètre de Performance>

Détermine comment la dynamique du clavier affectera la transmission des messages de note sur le canal d'une section ou de l'autre.

[Réglages] ..... [Normal], [SW], [Mix]

Le premier canal est indiqué par
Le deuxième canal est indiqué par
* Ces diagrammes sont basés sur la courbe de dynamique n°1

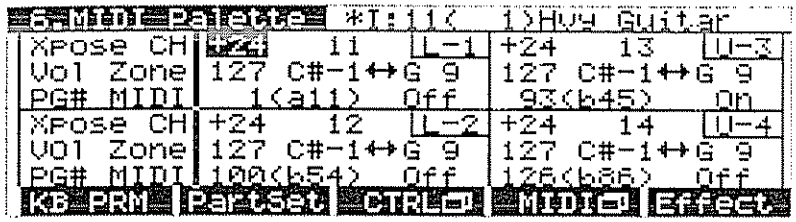


Threshold (seuil de dynamique) <Paramètre de Performance>

Détermine le seuil de dynamique au niveau duquel la transmission des messages de note passe d'un canal à l'autre lorsque le mode de dynamique est SW ou Mix.

[Réglages] ..... [0] – [127]

6. MIDI Palette


6-MIDI Palette *I:11(1)Hvy Guitar
Xpose CH +24 11 L-1 +24 13 U-3
Vol Zone 127 C#-1↔G 9 127 C#-1↔G 9
PG# MIDI 1(a11) Off 93(b45) On
Xpose CH +24 12 L-2 +24 14 U-4
Vol Zone 127 C#-1↔G 9 127 C#-1↔G 9
PG# MIDI 100(b54) Off 126(b86) Off
KB PRM Par.Set CTRL MIDI Effect

Faites les réglages pour chaque section de la palette MIDI.

Xpose (transposition) <Paramètre de Performance>
La hauteur jouée par la source sonore MIDI externe peut être transposée par rapport aux numéros de touches du clavier du D–70. Le message de note MIDI transmis sera décalé du nombre de demi-tons spécifié par ce réglage.

[Réglages] ..... [-24 demi-tons] – [+24 demi-tons]

Vol (volume MIDI) <Paramètre de Performance>
Détermine la valeur de volume MIDI qui sera transmise par le message lorsque vous sélectionnerez la Performance.

[Réglages] ..... [0] – [127]

* Si le paramètre MIDI Link de System Setup est réglé sur Off, les messages de volume MIDI ne seront pas transmis lorsque vous sélectionnerez les Performances (voir page 138).
* Pour transmettre les messages de volume MIDI en temps réel, référez-vous aux pages 39 et 69.

PG # (numéro de changement de programme) <Paramètre de Performance>
Détermine le numéro de changement de programme qui sera transmis lorsque vous sélectionnerez la Performance.

[Réglages] ..... [1 (a11) – [128 (b88)]

* Si le Paramètre MIDI Link de System Setup est réglé sur Off, les messages de changement de programme MIDI ne seront pas transmis lorsque vous sélectionnerez les Performances (voir page 138).
* Pour transmettre les messages de changement de programme MIDI en temps réel, référez-vous à la page 46.

CH (canal de transmission) <Paramètre de Performance>
Détermine le canal de transmission de chaque section.

[Réglages] ..... [1] – [16]

* Il est plus efficace et surtout plus facile de modifier le canal dans l'écran «CH Setting» (voir page 157, 162)

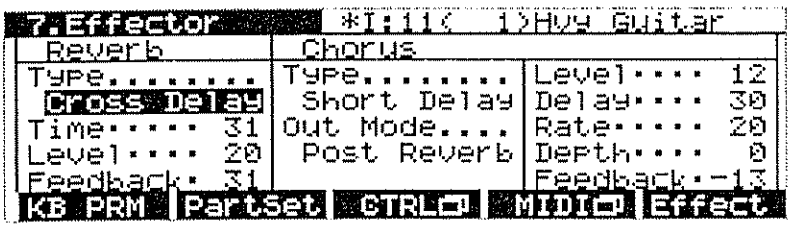
Zone <Paramètre de Performance>
Détermine la Zone qui sera utilisée quand le mode de clavier est réglé sur Zone (voir page 30)

[Réglages] ..... [C-1] – [G9]

MIDI <Paramètre de Performance>
Détermine si les messages MIDI sont transmis ou non. Si ce paramètre est sur Off, aucun message MIDI n'est transmis.

[Réglages] ..... [On], [Off]

7. Effector



Faites les réglages pour les effets (Reverb, Chorus)

■ Reverb

Type

(type de Reverb/Delay) <Paramètre de Performance>

Sélectionne le type de Reverb/Delay.

[Réglages] ..... [Room 1] – [Room3], [Hall 1], [Hall2], [Gate], [Delay], [Cross Delay]

Room 1 – 3	Reverb spacieuse et bien définie
Hall 1, 2	Reverb plus lente avec une plus grande profondeur que Room
Gate	Reverb à porte (coupée artificiellement)
Delay	Retard conventionnel
Cross Delay	Retard dont les répétitions voyagent entre gauche et droite

Time

(temps de Reverb/Delay) <Paramètre de Performance>

Détermine la durée de la réverbération.

[Réglages] ..... [0] – [31]

* Si le type choisi est Delay ou Cross Delay, ce réglage détermine le temps de retard.

Level

(niveau de Reverb/Delay) <Paramètre de Performance>

Détermine le volume du son réverbéré (retardé)

[Réglages] ..... [0] -[31]

Feedback

<Paramètre de Performance>

Détermine le nombre de répétitions du son retardé.

[Réglages] ..... [0] – [31]

* Ce réglage n'est fonctionnel que si le type choisi est Delay ou Cross Delay.

■ Chorus

Type

(type de Chorus/Flanger) <Paramètre de Performance>

Détermine le type de Chorus

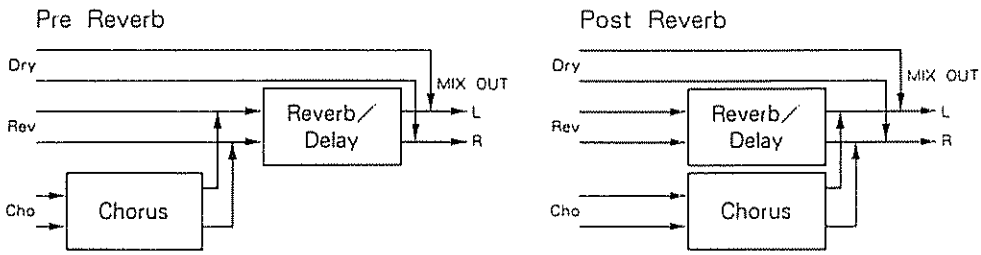
[Réglages] ..... [Chorus 1], [Chorus 2], [FB-Chorus], [Flanger], [Short Delay]

Chorus 1	Un effet riche et spacieux
Chorus 2	Un effet d'ensemble profond particulièrement utile pour grossir les cordes
FB-Chorus	Un effet à mi-chemin entre Chorus et Flanger
Flanger	Un effet unique qui change les harmoniques de façon importante, particulièrement efficace pour les sonorités ayant de nombreuses harmoniques aiguës telles que HEAVY. EG
Short Delay	Répétition avec un retard court

Out Mode (mode de sortie) <Paramètre de Performance>

Détermine comment Chorus et Reverb sont connectés.

[Réglages] [Pre Reverb] La Reverb sera ajoutée aux sons traités par le Chorus
[Post Reverb] La Reverb ne sera pas ajoutée aux sons traités par le Chorus



Level (niveau de Chorus/Flanger) <Paramètre de Performance>

Détermine le volume de l'effet.

[Réglages] ..... [0] – [31]

Delay (temps de retard) <Paramètre de Performance>

Détermine le temps de retard utilisé internement par le Chorus/Flanger.

[Réglages] ..... [0] – [31]

* Quand le type choisi est Chorus 1, 2 ou FB-Chorus, des réglages plus élevés donnent un effet plus large.
* Quand le type choisi est Flanger, des réglages bas donnent un effet plus proche du Flanger alors que des réglages élevés le font plutôt se rapprocher d'un Chorus
* Quand le type choisi est Short Delay, ce paramètre détermine l'espacement des répétitions.

Rate (vitesse de Chorus/Flanger) <Paramètre de Performance>

Détermine la fréquence de modulation du Chorus/Flanger.

[Réglages] ..... [0] – [31]

* Quand le type est Short Delay, le réglage de ce paramètre n'a pas d'effet.

Depth (Intensité de Chorus/Flanger) <Paramètre de Performance>

Détermine l'intensité de l'effet Chorus/Flanger.

[Réglage] ..... [0] – [31]

* Quand le type choisi est Short Delay, ce paramètre n'a pas d'effet.

Feed Back <Paramètre de Performance>

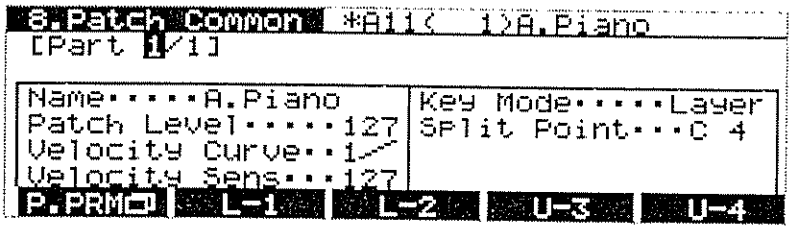
Détermine la quantité de réinjection du signal dans le Flanger ou le Delay. Des réglages positifs ou négatifs donneront des phases opposées créant un effet différent.

[Réglages] ..... [-31] – [31]

* Quand le type choisi est Flanger ou FB–Chorus, cela affecte le caractère du son traité
* Quand le type choisi est Short Delay, cela affecte le nombre de répétitions
* Quand le type est Chorus 1 ou 2, le réglage de Feedback n'a pas d'effet

Patch Edit

8. Patch Common



Faites les réglages pour les données communes aux Patches (paramètres qui affectent la totalité du Patch)

Part (numéro)

Sélectionnez la Partie que vous désirez éditer. KB Part (partie jouée au clavier) est affichée en dénominateur et sera représentée par « – » si elle est réglée sur Off.

[1] – [5]

Name (nom du Patch) <Paramètre de Patch>

Déterminez un nom à dix caractères pour le Patch (voir page 87).

Patch Level (niveau du Patch) <Paramètre de Patch>

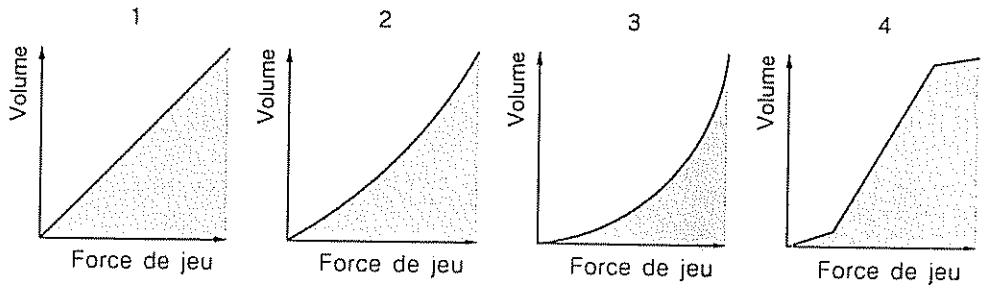
Détermine le niveau du Patch. Ce réglage s'applique aux quatre Tones de la Tone Palette.

[Réglages] ..... [0] – [127]

Velocity Curve (courbe de dynamique) <Paramètre de Patch>

Détermine comment le volume sera affecté par la dynamique appliquée au clavier. Ce réglage s'appliquera aux quatre Tones de la Tone Palette.

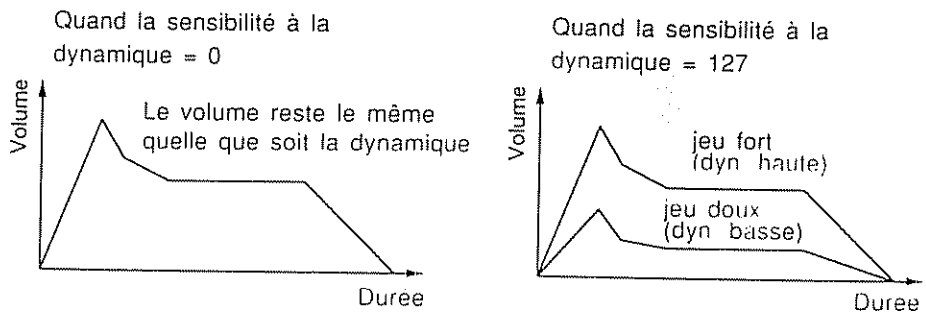
[Réglages] ..... [1] – [4]



Velocity Sens (sensibilité à la dynamique) <Paramètre de Patch>

Détermine avec quelle intensité le volume sera affecté par la dynamique du clavier. Ce réglage s'appliquera aux quatre Tones de la Tone Palette. Avec un réglage de 127, la dynamique aura un effet maximum sur le volume.

[Réglage] ..... [0] – [127]

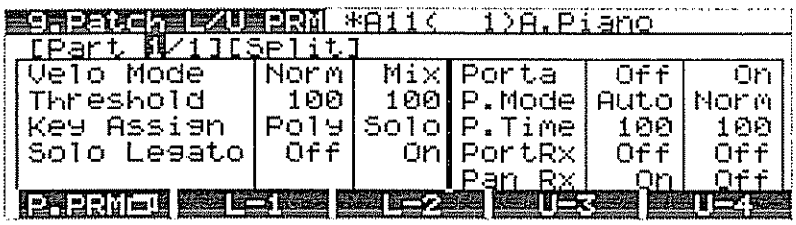

Quand la sensibilité à la dynamique = 0
Le volume reste le même quelle que soit la dynamique
Volume
Durée
Quand la sensibilité à la dynamique = 127
jeu fort (dyn haute)
jeu doux (dyn basse)
Volume
Durée

Key Mode (mode de clavier) <Paramètre de Patch >
Détermine comment les quatre Tones seront joués (voir page 27)
[Réglages] ..... [Layer], [Split], [Zone]

Split Point <Paramètre de patch>
Détermine le point de split qui sera utilisé quand le mode de clavier est Split (voir page 27)
[Réglages] ..... [C-1] – [G9]

* La touche choisie comme point de split appartient à la section Lower

9. Patch L/U PRM


9.Patch L/U PRM *All(1)A.Piano
[Part 1/1][Split]
Velo Mode Norm Mix Porta Off On
Threshold 100 100 P.Mode Auto Norm
Key Assign Poly Solo P.Time 100 100
Solo Legato Off On PortRx Off Off
Pan Rx On Off
P.PRM L-1 L-2 U-3 U-4

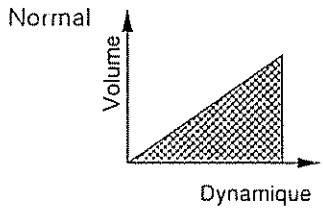
Faites les réglages pour les sections Lower et Upper du Patch
La valeur affichée à gauche concerne la section Lower et la valeur affichée à droite la section Upper.

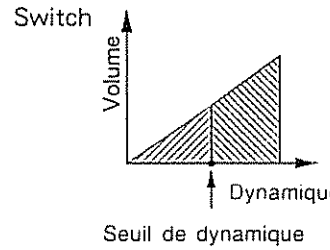
Part (numéro)
Sélectionnez la Partie que vous désirez éditer. KB Part (Partie jouée au clavier) est affichée en dénominateur et sera représentée par « – » si elle est réglée sur Off.
[1] – [5]

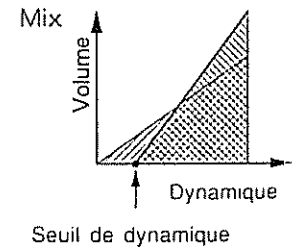
Key Mode (mode de clavier) <Paramètre de Patch >
Vous pouvez modifier les modes de clavier (Layer, Split, Zone) déterminés en écran 8. Patch Common

Velo Mode (mode de dynamique) <Paramètre de Patch>
Détermine comment la dynamique du clavier fera jouer le premier et le second Tone
[Réglages] ..... [Normal], [SW], [Mix]

Le premier canal est indiqué par
Le deuxième canal est indiqué par
* Ces diagrammes sont basés sur la courbe de dynamique n°1 (voir page 107)







Threshold (seuil de dynamique) <Paramètre de Patch>
Détermine la dynamique (le seuil) à laquelle se fera la commutation entre le premier et le second Tone lorsque le mode de dynamique est SW ou Mix.
[Réglages] ..... [0] – [127]

Key Assign

<Paramètre de Patch>
Sélectionnez Poly ou Solo

[Réglages] [Poly] permet le jeu polyphonique
[Solo] permet le jeu monophonique

* En mode Solo, lorsque deux touches ou plus sont pressées simultanément, la touche pressée en dernier sera entendue (priorité à la dernière note)

Solo Legato

<Paramètre de patch>
Permet de sélectionner le mode Solo

[Réglages] [On] le Solo Legato (si une deuxième note est jouée sans que la première soit relâchée, l'enveloppe de cette seconde note n'est pas redéclenchée) sera utilisé
[Off] Le Solo (normal, avec redéclenchement de l'enveloppe) sera utilisé.

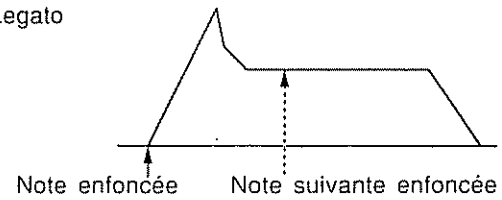
Solo Legato: Dans ce mode, si vous jouez une note alors que la note précédente est encore enfoncée, la nouvelle note adoptera la suite de l'enveloppe déjà amorcée par la note précédente, vous permettant d'enchainer les notes sans coupure du son, puisque sans redéclenchement.

* L'onde PCM sera toutefois lue depuis son début.
* En fonction des réglages de TVF et TVA, le résultat peut ne pas sonner Legato.

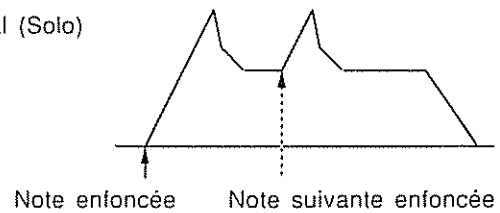
Normal (Solo): Dans ce mode, chaque note redéclenchera l'enveloppe depuis son début quelque soit la façon dont vous jouez aussi chaque note jouée aura-t-elle ses propres enveloppes de volume et de timbre.

* Ce réglage n'a pas d'effet si Solo n'est pas sélectionné

Solo Legato



Normal (Solo)



Porta

<Paramètre de Patch>
Quand Key Assign a été réglé sur Solo, vous pouvez utiliser le Portamento

[Réglage] [On] La hauteur changera progressivement d'une note à la suivante
[Off] Il n'y aura pas d'effet Portamento

* Le Portamento n'est disponible que si Key Assign est réglé sur Solo.
* Des messages MIDI peuvent être utilisés pour commuter le Portamento On ou Off Pour cela, réglez sur On le paramètre Port Rx pour Lower et Upper

P.Mode

(mode de Portamento) <Paramètre de Patch>
Détermine le mode de portamento

[Réglages] [Auto] Le Portamento s'appliquera uniquement lorsque vous presserez une touche alors que vous n'avez pas encore relâché la précédente Lorsque vous pressez une touche après avoir relâché la précédente, le Portamento ne s'appliquera pas. Ceci vous permet une utilisation sélective du Portamento en fonction de votre style de jeu
[Norm] Le Portamento s'appliquera quelle que soit la façon dont vous jouez

* Si le Portamento n'est pas utilisé, le réglage P. Mode n'a pas d'effet

P.Time

(temps de Portamento) <Paramètre de Patch>
Détermine la vitesse du changement de hauteur créé par le Portamento

[Réglages] .....[0] – [127]

* Si le Portamento n'est pas utilisé, le réglage P.Time n'a pas d'effet.
* Ce paramètre peut être changé par message MIDI de temps de Portamento Pour cela, réglez sur On le paramètre Port Rx pour Lower et Upper

Port Rx

(commutateur de réception de statut/temps de Portamento) <Paramètre de Patch>
Détermine si les messages MIDI de statut et de temps de Portamento sont reçus ou non. Si Lower et Upper sont réglés tous deux sur On, il se verront dotés des mêmes réglages de Portamento

[Réglages] [On] Réception
[Off] Les messages sont ignorés

* Les messages seront reçus sur le canal de la Partie qui utilise le Patch.

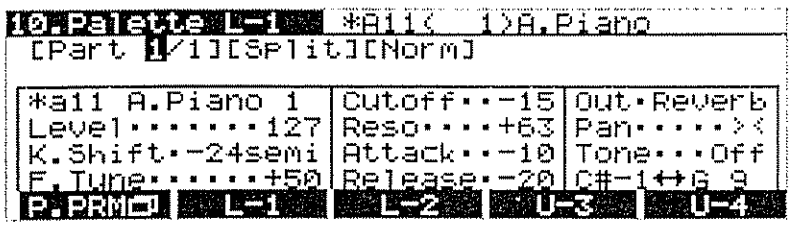
Pan Rx

(commutateur de réception des messages de panoramique) <Paramètre de Patch>
Détermine si les messages MIDI de panoramique sont reçus ou non Si Lower et Upper sont tous deux réglés sur On, ils se verront dotés des mêmes réglages de Panoramique.

[Réglages] [On] Réception
[Off] Les messages sont ignorés

* Les réglages de panoramique peuvent être faits indépendamment pour chaque section de la Tone Palette, mais si un message MIDI de panoramique est reçu, le premier et le second Tone seront dotés des mêmes réglages de panoramique.
* Les messages seront reçus sur le canal de la Partie qui fait jouer le Patch.

10. Palette L-1



Faites les réglages pour chaque section de la Tone Palette (L-1 – U-4)
Faites les réglages dans chacun de leurs écrans respectifs pour 10. Palette L-1, 11 Palette L-2, 12 Palette U-3, et 13 U-4

Part — (numéro)
Sélectionnez la Partie que vous désirez éditer KB Part (Partie jouée au clavier) est affichée en dénominateur et sera représentée par « – », si elle est réglée sur Off
[1] – [5]

Mode de clavier — <Paramètre de Patch>
Vous pouvez modifier le mode de clavier (Layer, Split, Zone) choisi en écran 8 Patch Common (voir page 108).

Mode de dynamique — <Paramètre de Patch>
Vous pouvez changer le mode de dynamique (Normal, SW, Mix) choisi en écran 9 Patch L/U PRM (voir page 108) Les écrans 10 Palette L-1 et 11 Palette L-2, vous indiqueront le mode de dynamique pour les sections Lower Les écrans 12 Palette U-3 et 13 Palette U-4 vous indiqueront le mode de dynamique pour les sections Upper.

Tone sélectionné — <Paramètre de Patch>
Sélectionnez un Tone pour chaque section de la Tone Palette
[Réglages] ..... [a11] – [a88], [b11] – [b88]

* Sélectionnez des Patches et Tones internes pour une Performance interne et sélectionnez des Patches et Tones de la carte RAM pour une Performance de carte RAM (voir page 36).

Level — (niveau) <Paramètre de Patch>
Détermine le volume du Tone
[Réglages] ..... [0] – [127]

K.Shift — (transposition) <Paramètre de Patch>
Détermine un réglage de hauteur relative pour le Tone, par paliers d'un demi-ton. Quand ce paramètre est réglé sur «0», la hauteur sera celle déterminée par le Tone.
[Réglages] ..... [-24 demi-tons] – [+24 demi-tons]

* Les paramètres du Tone comprennent un réglage de hauteur (Pitch Coarse, voir page 116)

F.Tune — (accord fin) <Paramètre de Patch>
Détermine un réglage de hauteur relative pour le Tone. Un réglage de «64» entraîne un changement d'un demi-ton. Quand ce paramètre est réglé à «0», la hauteur sera celle voulue par le Tone à son origine.
[Réglages] ..... [-64] – [+63]

* Les paramètres de Tone comprennent également un réglage d'accord fin (voir page 116)

Cutoff

(fréquence de coupure) <Paramètre de Patch>
Détermine un réglage relatif de la fréquence de coupure du TVF du Tone. Quand ce paramètre est réglé à «0», la fréquence de coupure est celle déterminée pour le Tone. Des réglages positifs entraînent une montée de la fréquence de coupure.

[Réglages] ..... [-64] – [+63]

* Il existe également un paramètre de Tone pour la fréquence de coupure qui détermine une valeur absolue (voir page 119).

Reso

(résonance) <Paramètre de Patch>
Détermine une valeur relative de la résonance du TVF pour le Tone. Quand ce paramètre est réglé sur «0», la résonance est celle déterminée par le Tone. Des réglages positifs entraînent une augmentation des fréquences proches de la fréquence de coupure.

[Réglages] ..... [-64] – [+63]

* Il existe également un paramètre de Tone pour la résonance mais qui détermine une valeur absolue (voir page 120).

Attaque

(temps d'attaque) <Paramètre de Patch>
Détermine une valeur relative de la durée d'attaque du TVF et du TVA pour le Tone. Quand ce paramètre est réglé à «0», le temps d'attaque est celui déterminé pour le Tone. Des réglages positifs donnent un temps d'attaque plus long.

[Réglages] [-64] – [+63]

* Les paramètres de Tone pour les enveloppes de TVA et de TVF déterminent des valeurs absolues (voir page 123, 126).

Release

(temps de relâchement) <Paramètre de Patch>
Détermine un réglage relatif du temps de relâchement pour le TVF et le TVA du Tone. Quand ce paramètre est réglé à «0», le temps de relâchement est celui spécifié par le Tone. Des réglages positifs donneront un temps de relâchement plus long.

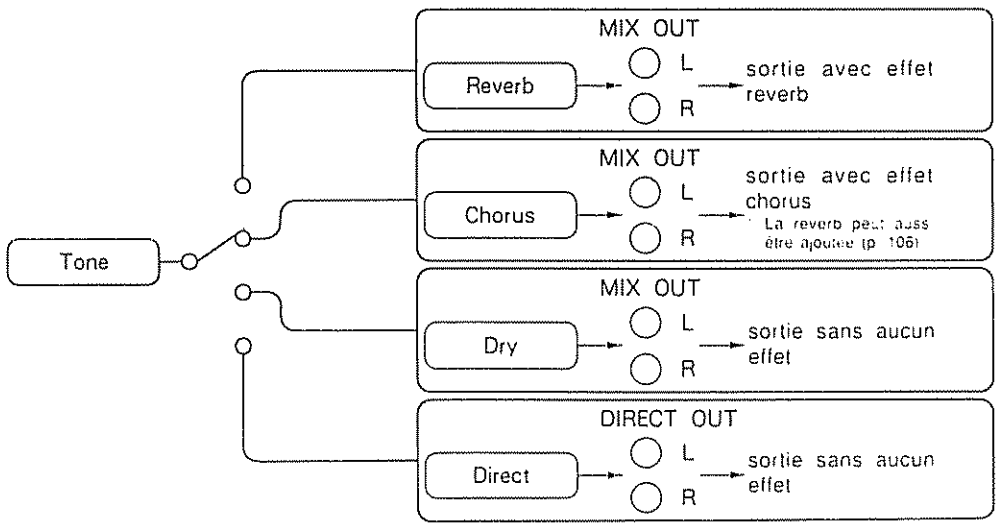
[Réglages] ..... [-64] – [+63]

* Les paramètres de Tone pour les enveloppes de TVF et les enveloppes de TVA donnent des valeurs absolues (voir page 123, 126).

Out

(assignation de sortie) <Paramètre de Patch>
Détermine comment les effets s'appliqueront aux Tones.

[Réglages] ..... [Reverb], [Chorus], [Dry], [Direct]

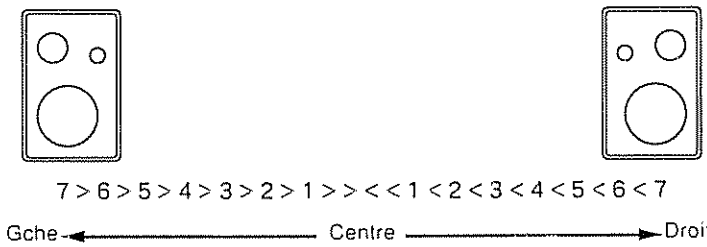


Pan

(panoramique) <Paramètre de patch>
Détermine le panoramique (position stéréo) du Tone.

[Réglages] ..... [7>] – [><] – [7<]

* Le panoramique peut être déterminé par message MIDI de panoramique. Pour cela, réglez sur «On» le paramètre Pan Rx des sections Lower ou Upper (voir page 110)



7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1 > > < < 1 < 2 < 3 < 4 < 5 < 6 < 7

Gche ◄——— Centre ———► Droit

Tone

<Paramètre de Patch>
Détermine la mise en ou hors service d'un Tone. Si ce paramètre est sur «Off», le Tone sera coupé et ne sonnera pas.

[Réglages] [On] Le Tone sera entendu
[Off] Le Tone sera coupé (ne sonnera pas)

Zone

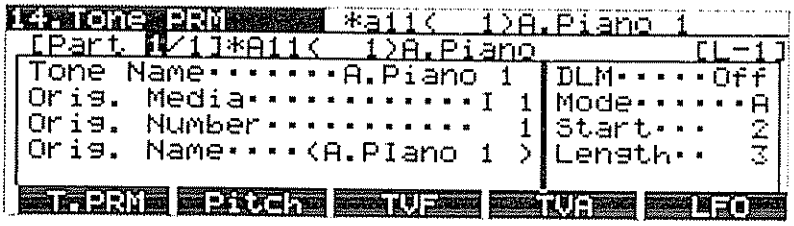
<Paramètre de Patch>
Détermine la Zone qui sera utilisée quand le mode de clavier est Zone (voir page 27)

[Réglages] ..... [C-1] – [G9]

■ Tone Edit (édition de Tone)

14. Tone PRM

Faites les réglages pour les paramètres de Tone.



Numéro de Partie

Sélectionnez la Partie que vous désirez éditer. Le Patch de la Partie sélectionnée s'affichera. KB Part sera indiquée en dénominateur et sera représentée par « – » si le réglage est Off.

[1] – [5]

Section

Sélectionnez la section que vous désirez éditer.

[L-1], [L-2], [U-3], [U-4]

* Vous pouvez également sélectionner la section à éditer en maintenant enfoncée TONE / ZONE SELECT pour la section voulue et en pressant EDIT.

Tone Name

(nom du Tone) <Paramètre de Tone>

Un Tone peut être doté d'un nom allant jusqu'à 10 caractères (voir page 87).

Orig. Media

(media du Tone d'origine) <Paramètre de Tone>

Le Tone d'origine ou Tone de base utilisé dépendra de deux choix: son media et son numéro. Ce paramètre détermine le media du Tone d'origine. La mémoire interne contient trois media pour les Tones d'origine. En plus des données internes, vous pouvez utiliser les cartes de la bibliothèque de sons SN–SPLA pour les séries D et les cartes de la bibliothèque de sons de la série U (série SN–U110). (Le numéro de carte sera alors le media du Tone d'origine.)

[Réglages] ..... [I1] – [I3] (Interne), [D1] – [D32] (série SN–SPLA), [U1] – [U32] (série SN–U110]

* Le D–70 ne peut pas utiliser les données suivantes dans les cartes de la bibliothèque de sons de la série U.
  . LATIN SETUP et F.X SETUP de la carte SN–U110–02 (Latin et F.X. Percussion)
  . 28.N. DANCE de la carte SN–U110–08 (Synthesizer)
  . La carte SN–U110–10 (Rock Drums)
* Le D–70 ne peut pas utiliser les cartes ROM de la bibliothèque sonore des autres modèles de la série D (D-5/10/20/50/110/550) (séries PN–D10 ou PN–D50).

Orig. Number

(numéro du Tone d'origine) <Paramètre de Tone>

Le Tone d'origine ou Tone de base est déterminé par deux paramètres: son media et son numéro. Ici, vous pourrez sélectionner son numéro.

[Réglages] ..... [1] – [nombre de Tones de base dans le media choisi]

* Le numéro du Tone d'origine doit être compris dans la plage réellement présente dans le media sélectionné.
* Lorsque vous sélectionnez un nouveau Tone d'origine alors que vous êtes en mode Tone Edit (édition de Tone), seule l'onde PCM de ce Tone d'origine viendra remplacer l'onde précédente. Si vous désirez aussi changer les paramètres pour ceux du Tone d'origine, exécutez la manoeuvre Command Orig. Tone PRM (voir page 158, 163).

Orig. Name

(nom du Tone d'origine)

Le nom du Tone d'origine est affiché mais ne peut être modifié.

DLM

(Differential Loop Modulation) <Paramètre de Tone>

Cela crée un changement de sonorité et déconnecte la lecture simple du son PCM. Réglez ce paramètre à volonté. Pour des sons «normaux», laissez-le sur Off.

[Réglages] ..... [On] (DLM), [Off] (PCM)

* Si la DLM est en fonction (On), la hauteur sera modifiée. Utilisez les paramètres Pitch Coarse et Pitch Fine pour régler la hauteur (voir page 116.)
* Certains Tones utilisant la DLM peuvent ne pas être produits sur la totalité du clavier. De même, pour certains réglages de DLM, il peut ne pas y avoir de son.
* Un Tone créé à l'aide de la DLM peut entrainer des fluctuations de hauteur aux alentours de sa limite supérieure (la hauteur la plus élevée pouvant être jouée). Pour des détails concernant la limite supérieure, voir page 186

Mode

(mode de DLM) <Paramètre de Tone>

Détermine le mode de DLM. Réglez-le comme désiré.

[Réglages] ..... [A], [B]

Start

<Paramètre de Tone>

Détermine le point de départ de lecture de l'onde PCM.

[Réglages] ..... [0] – [127]

Length

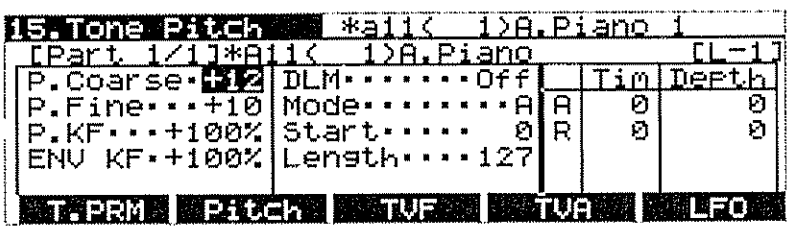
<Paramètre de Tone>

Détermine la longueur (longueur de boucle) appliquée lors de la lecture de l'onde PCM en DLM.

[Réglages] ..... [1] – [128]

15. Tone Pitch

Faites les réglages de paramètres pour déterminer la hauteur.



Numéro de Partie

Sélectionnez la Partie que vous désirez éditer. Le Patch de la Partie sélectionnée sera affiché. KB Part sera affichée en dénominateur et sera représentée par « – » si le réglage est Off.

[1] – [5]

Section

Sélectionnez la section que vous désirez éditer.

[L-1], [L-2], [U-3], [U-4]

* Vous pouvez également sélectionner la section à éditer en maintenant enfoncé TONE / ZONE SELECT de la section voulue et en pressant EDIT.

Coarse

(Pitch Coarse ou accord grossier) <Paramètre de Tone>
Détermine la hauteur du Tone par paliers d'un demi-ton (voir page 111)

[Réglages] [-48 demi-tons] – [+48 demi-tons]

Fine

(Pitch Fine ou accord fin) <Paramètre de Tone>
Détermine la hauteur du Tone. Un réglage de 64 entraîne une différence de hauteur d'un demi-ton (voir page 111)

[Réglages] [-64] – [+63]

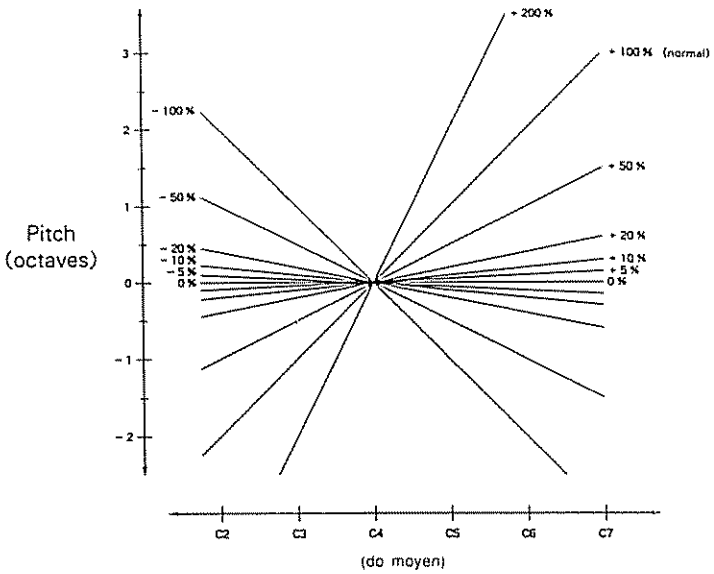
P KF

(Pitch Key Follow ou suivi de hauteur au clavier) <Paramètre de Tone>
Normalement, dans une configuration à tempérament normal, la hauteur monte d'un demi-ton à chaque fois que vous montez à la touche de clavier adjacente. Si nécessaire, cette variation de hauteur peut être modifiée. Ceci vous permet de créer des gammes utilisées en musique ethnique ou de retrouver les infimes différences de hauteur présentes avec un piano acoustique. L'afficheur vous indiquera la variation de hauteur obtenue (en octaves) lorsque vous vous déplacerez de 12 demi-tons en 12 demi-tons (d'octave en octave).

[Réglages] [-100%], [-50%], [-20%], [-10%], [-5%], [0], [+5%], [+10%], [+20%], [+50%], [+98%], [+99%], [+100%], [+101%], [+102%], [+200%]

* Quand P.KF est réglé à +200%, certaines touches peuvent ne plus sonner.

* Le réglage est centré sur la touche C4 ou do4.

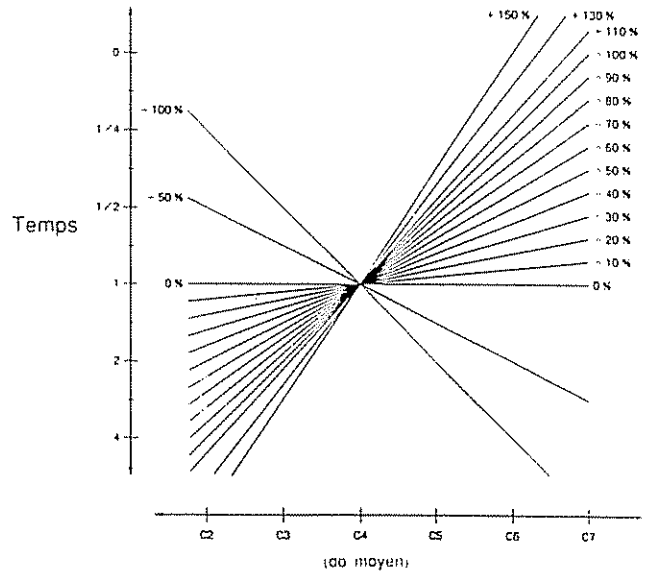


P KF

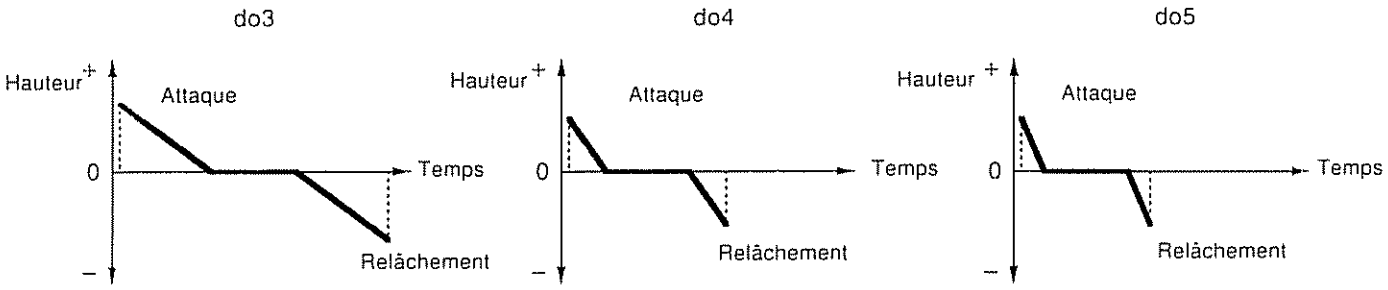
(suivi de clavier de la durée d'enveloppe) <Paramètre de Tone>
La durée d'enveloppe (attaque et relâchement) peut être réglée pour changer en fonction de la note jouée.

[Réglages] [-100%], [-50%], [0], [+10%], [+20%], [+30%], [+40%], [+50%], [+60%], [+70%], [+80%], [+90%], [+100%], [+110%], [+130%], [+150%]

* Le réglage est centré autour de la touche C4 ou do4



Lorsque ENV KF est égal à + 100%



DLM (Differential Loop Modulation) <Paramètre de Tone>
Vous pouvez modifier le réglage de DLM fait en écran 14 Tone PRM (voir page 115).

Mode (mode DLM) <Paramètre de Tone>
Vous pouvez modifier le réglage de mode fait en écran 14 Tone PRM (voir page 115).

Start <Paramètre de Tone>
Vous pouvez modifier le réglage de début de lecture fait en écran 14 Tone PRM (voir page 115).

Length <Paramètre de Tone>
Vous pouvez changer le réglage de longueur de boucle fait en écran 14 Tone PRM (voir page 115.)

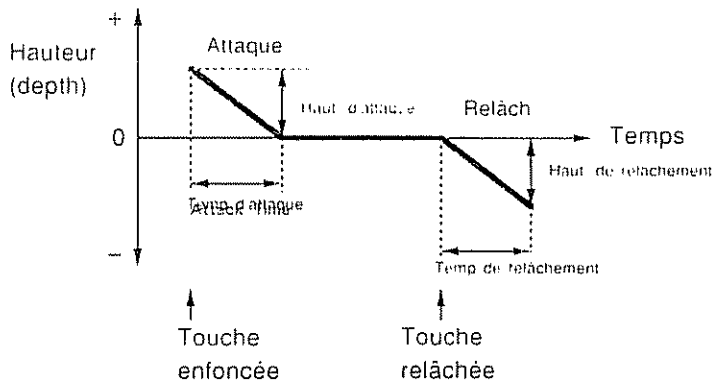
Pitch Envelope

(enveloppe de hauteur) <Paramètre de Tone>

Ces paramètres déterminent comment la hauteur change au cours du temps (enveloppe de hauteur)

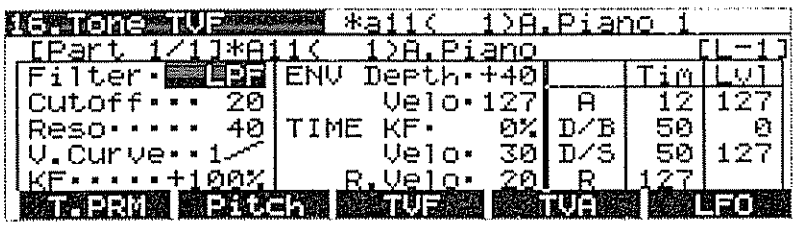
[Réglages] :

Attaque (time ou temps)	[0] – [127]
Attaque (depth ou hauteur)	[-48], [-42], [-36], [-30], [-24], [-18], [-12] – [-1], [-0,5], [-0,25], [0], [+0,25], [+0,5], [+1] – [+12] demi-tons
Relâchement (time ou temps)	[0] – [127]
Relâchement (depth ou hauteur)	[-48], [-42], [-36], [-30], [-24], [-18], [-12] – [-1], [-0,5], [-0,25], [0], [+0,25], [+0,5], [+1] – [+12] demi-tons



16. Tone TVF

Faîtes les réglages de TVF



Numéro de Partie

Sélectionnez la Partie que vous désirez éditer Le Patch de la Partie sélectionnée sera affichée KB Part sera affichée en dénominateur et sera représentée par « – » si le réglage est Off

[1] – [5]

Section

Sélectionnez la section que vous désirez éditer

[L-1], [L-2], [U-3], [U-4]

- Vous pouvez également sélectionner la section à éditer en maintenant enfoncé TONE / ZONE SELECT pour la section voulue et en pressant EDIT

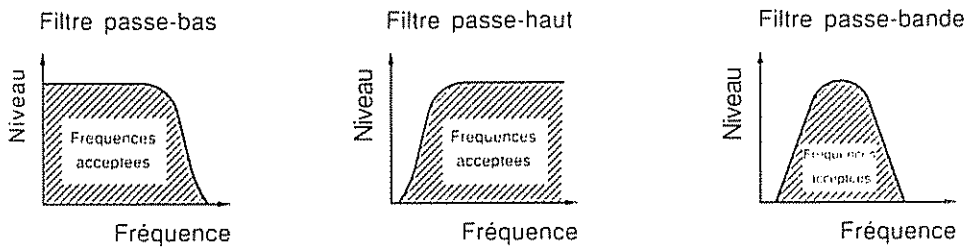
Filter

(mode de filtrage) <Paramètre de Tone>

Pour choisir le mode de TVF. Le mode déterminera la plage de fréquences du son qui seront entendues.

[Réglages]

[LPF] (filtre passe-bas)	Commence la suppression des fréquences par les fréquences les plus élevées.
[HPF] (filtre passe-haut)	Commence la suppression des fréquences par les fréquences les plus basses.
[BPF] (filtre passe-bande)	Seules passeront les fréquences présentes dans une bande déterminée.
[Bypss] (Bypass)	Le filtre n'est pas en fonction.



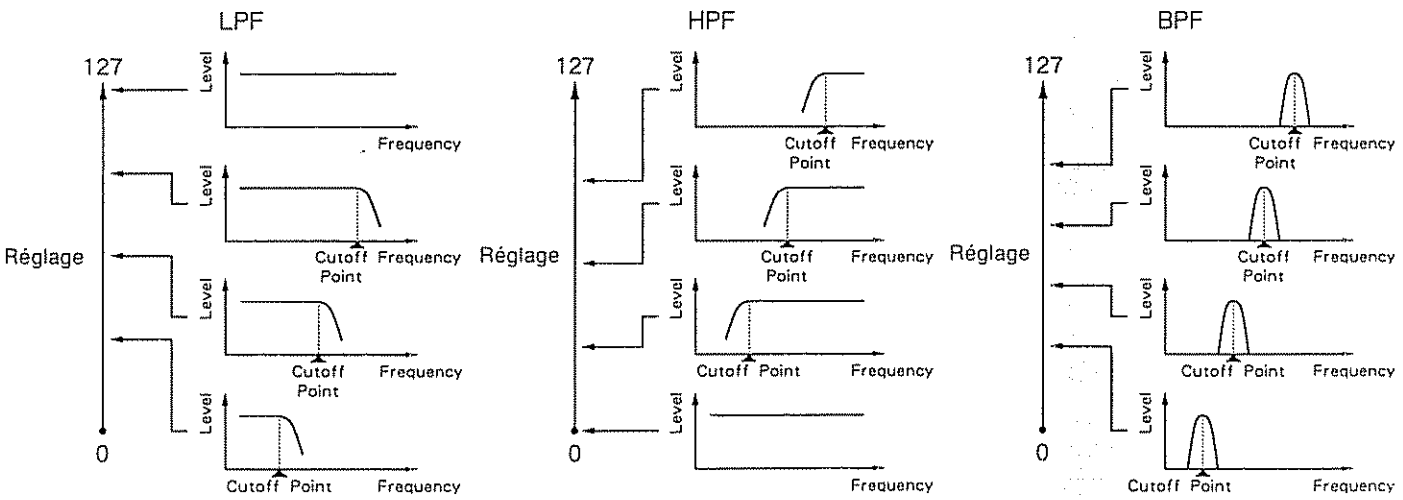
Cutoff

(fréquence de coupure) <Paramètre de Tone>

Détermine le point de fréquence de coupure comme valeur absolue pour la totalité du TVF (voir page 112.)

[Réglages] ..... [0] – [127]

Frequency = fréquence
Level = niveau
Cutoff Point = fréquence de coupure



- Rappelez-vous que cette valeur est également affectée par la position du curseur Brightness (voir page 22).
- Lorsque le filtrage est LPF, des réglages bas de ce paramètre entraînent une plus large suppression des hautes fréquences et le son est beaucoup plus mat, de plus en plus proche d'une sinusoïdale. Avec un réglage trop faible, il peut ne pas y avoir de son.
- Quand le filtrage est HPF, des réglages élevés entraînent une plus grande suppression des basses fréquences.
- Quand le réglage est BPF, les deux modes de filtrage LPF et HPF sont simultanément appliqués

Reso

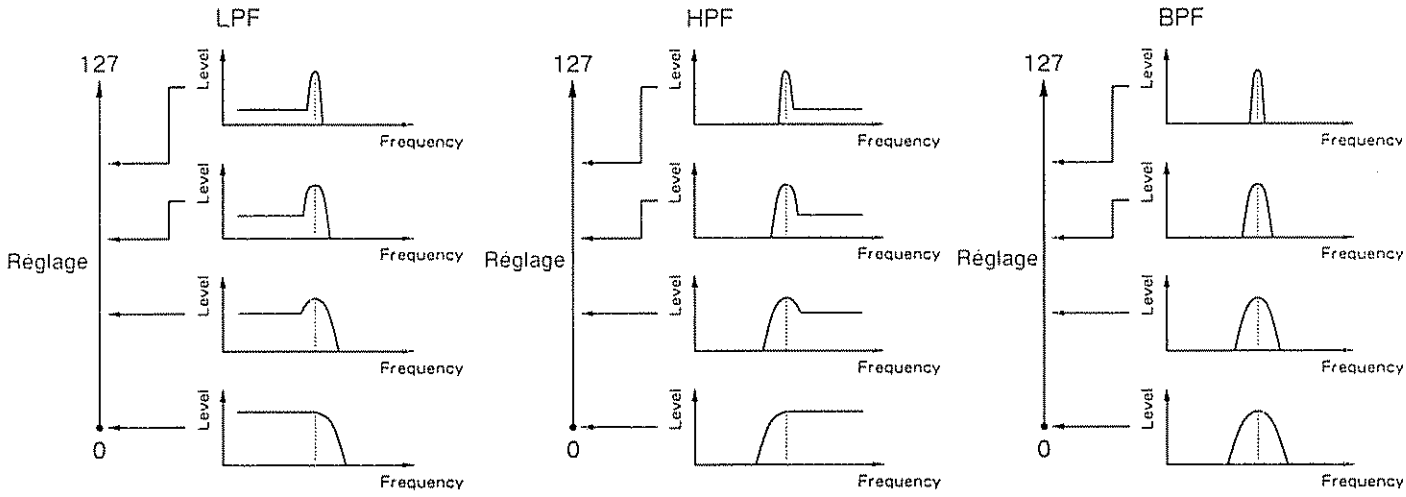
(résonance) <Paramètre de Tone>

Détermine la résonance comme valeur absolue Des réglages élevés entraînant une grande amplification des fréquences situées près de la fréquence de coupure (voir page 112)

[Réglages] ..... [0] – [127]

* Lorsque vous jouez un accord alors que la résonance est réglée à une valeur élevée, le son créé peut souffrir de distorsions Dans ce cas, diminuez le niveau (level) dans la Tone Palette ou le niveau du Tone (voir pages 111 et 124)

Frequency = fréquence
Level = niveau

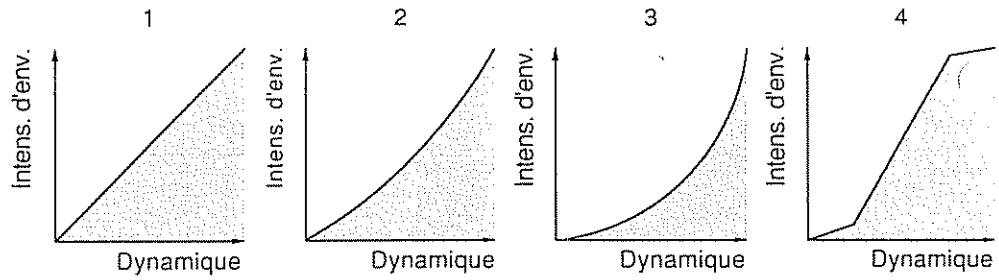


V.Curve

(Velocity Curve ou courbe de dynamique) <paramètre de Tone>

Détermine comment la dynamique du clavier affectera l'intensité d'action de l'enveloppe.

[Réglages] [1] – [4]



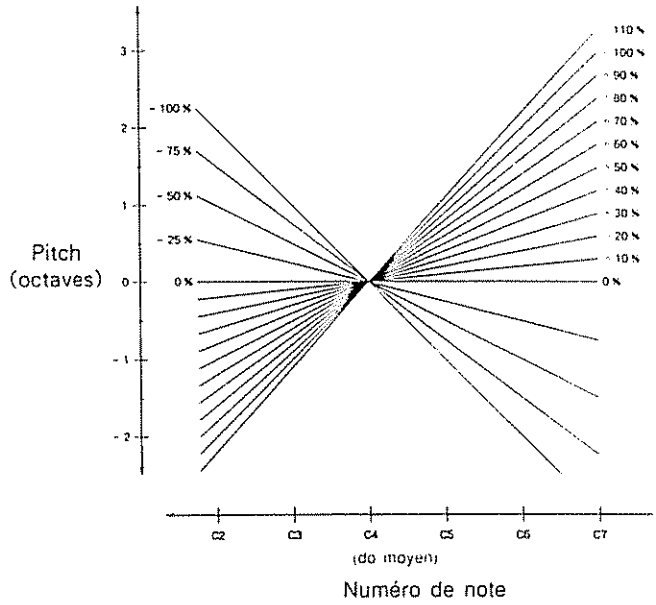
KF

(suivi de clavier de la fréquence de coupure) <Paramètre de Tone>

La fréquence de coupure peut être modifiée en fonction de la touche jouée L'écran indique le changement de hauteur (en octave) pour un écart au clavier de 12 notes (une octave)

[Réglages] [-100%], [-75%], [-50%], [-25%], [0], [+10%], [+20%], [+30%], [+40%], [+50%], [+60%], [+70%], [+80%], [+90%], [+100%], [+110%]

* Le réglage est centré autour de la touche C4 ou Do4

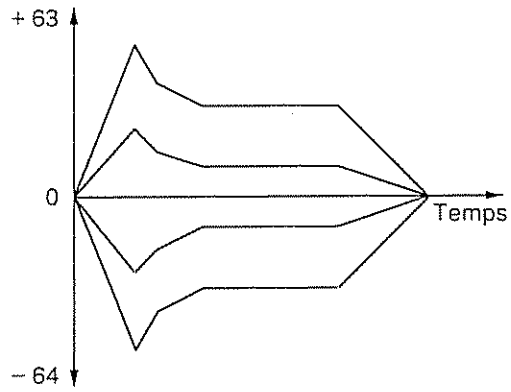


ENV Depth

(intensité d'action de l'enveloppe) <Paramètre de Tone>

Détermine l'intensité d'action de l'enveloppe qui contrôle la fréquence de coupure. Des réglages élevés entrainent un contrôle plus important de l'enveloppe sur le filtre. Des réglages positifs ou négatifs inverseront l'action de l'enveloppe

[Réglages] ..... [-64] – [+63]



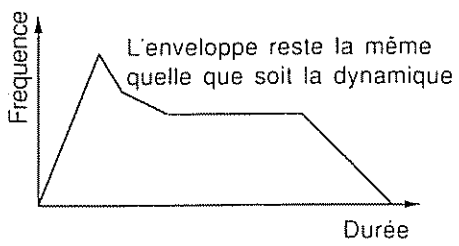
ENV Depth Velo

(sensibilité de l'action de l'enveloppe à la dynamique) <Paramètre de Tone>

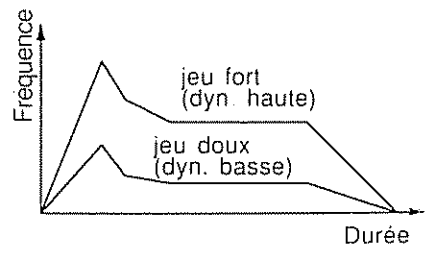
Détermine avec quelle importance la dynamique de jeu affectera l'action de l'enveloppe. Des réglages plus élevés donnent un plus grand effet à la dynamique

[Réglages] ..... [0] – [127]

Quand ENV Depth Velo = 0



Quand ENV Depth Velo = 127



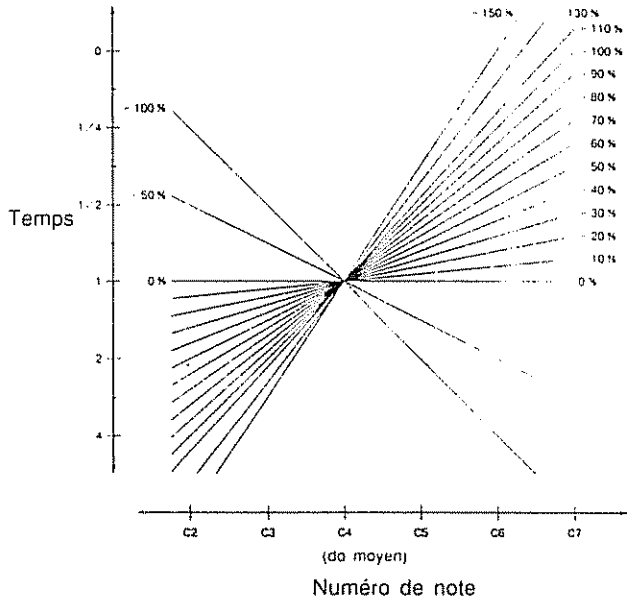
TIME KF

(suivi de clavier de la durée d'enveloppe) <Paramètre de Tone>

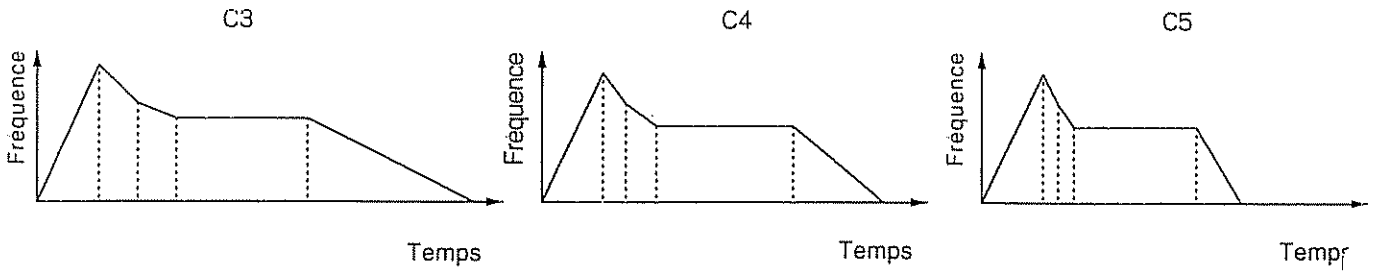
La durée de l'enveloppe (Decay1, Decay2 et Release ou relâchement) peut changer en fonction de la note jouée

[Réglages] [-100%], [-50%], [0], [+10%], [+20%], [+30%], [+40%], [+50%], [+60%], [+70%], [+80%], [+90%], [+100%], [+110%], [+130%], [+150%]

* Le réglage est centré autour de la touche C4 ou do4



Lorsque TIME KF est égal à + 100%



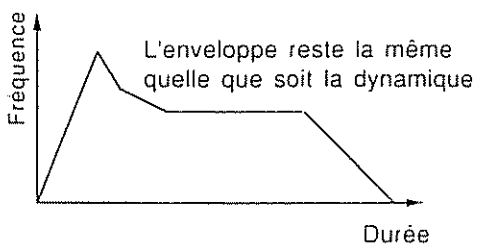
Time Velo

(sensibilité de la durée d'enveloppe à la dynamique) <Paramètre deTone>

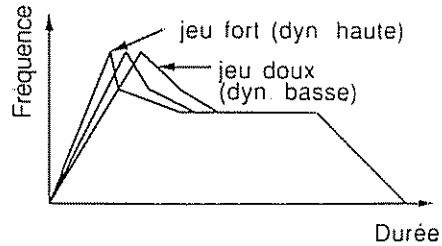
La durée d'enveloppe (Attack, Decay 1) peut changer en fonction de la dynamique de jeu. Des réglages élevés entraîneront un plus grand effet de la dynamique.

[Réglages] ..... [0] – [127]

Quand TIME Velo = 0



Quand TIME Velo = 127



TIME R. Velo

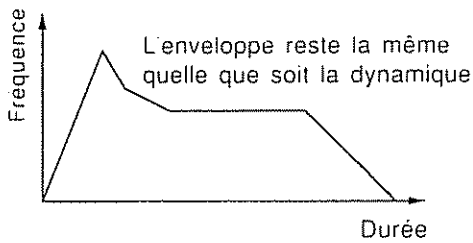
(sensibilité du temps de chute de l'enveloppe à la dynamique) <Paramètre de Tone>

Le temps de relâchement peut changer en fonction de la vitesse à laquelle vous relâchez une touche (dynamique de relâchement)

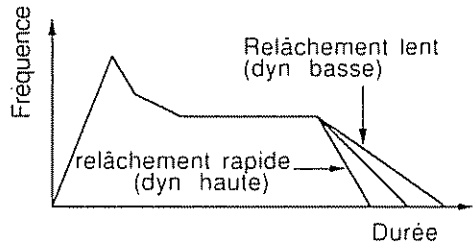
Des réglages élevés entraîneront une dynamique de relâchement ayant un plus grand effet.

[Réglages] .. .. [0] – [127]

Quand TIME R Velo = 0



Quand TIME R Velo = 127

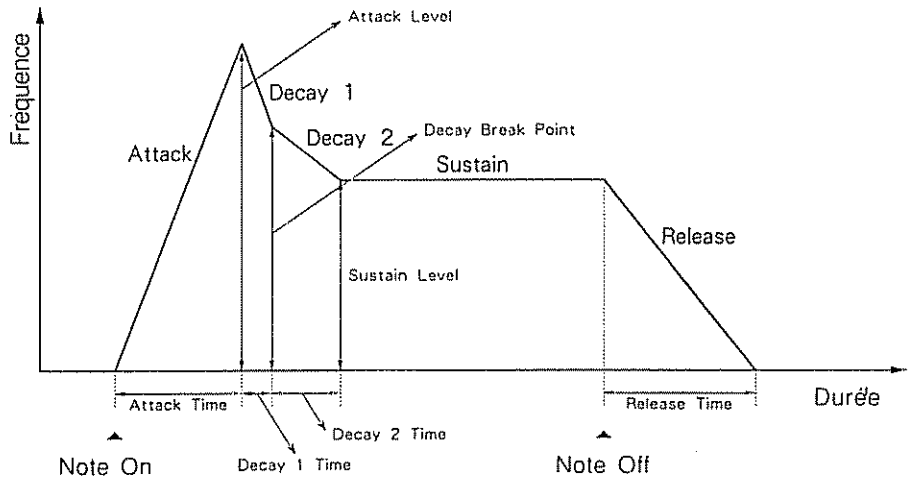


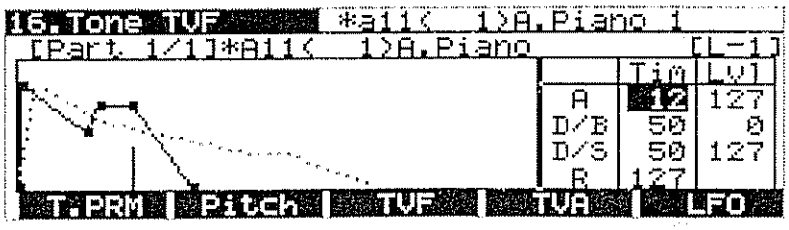
VF Envelope

<Paramètre de Tone>

Le point de coupure (fréquence de coupure) peut changer au cours du temps à l'aide de l'enveloppe (voir page 112)

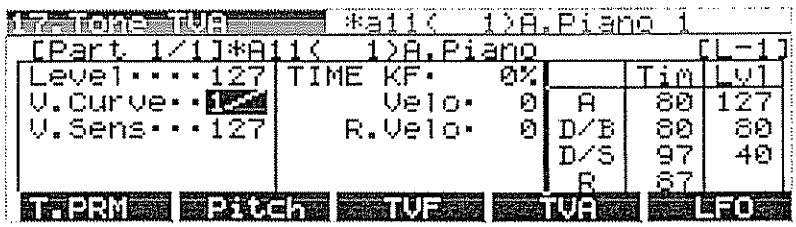
[Réglages]		
	Attack ou attaque (time ou temps)	[0] – [127]
	Attack ou attaque (level ou niveau)	[0] – [127]
	Decay 1 (time ou temps)	[0] – [127]
	Decay (Break Point ou point intermédiaire entre decay 1 et 2)	[0] – [127]
	Decay 2 (time ou temps)	[0] – [127]
	Sustain (level ou niveau)	[0] – [127]
	Release ou relâchement (time ou temps)	[0] – [127]





Lorsque vous déplacez le curseur jusqu'à un paramètre d'enveloppe, cette dernière sera automatiquement affichée graphiquement. Le dessin fait en ligne continue indique l'enveloppe de TVF alors que l'enveloppe dessinée en pointillés est l'enveloppe de TVA. Une ligne verticale est affichée au point de relâchement de la touche, indiquant le point à partir duquel le relâchement (release) commence. Lorsque vous déplacez le curseur sur un paramètre autre que d'enveloppe, l'affichage graphique disparaît automatiquement.

17. Tone TVA



Faites les réglages de TVA

Numéro de Partie

Sélectionnez la Partie que vous désirez éditer. Le Patch de la Partie choisie sera affiché. KB PART sera affichée en dénominateur et sera représentée par «–» si elle est réglée sur off

[Réglages] ..... [1] – [5]

Section

Sélectionnez la section que vous désirez éditer

[L-1], [L-2], [U-3], [U-4]

* Vous pouvez également sélectionner la section à éditer en maintenant enfoncé TONE/ZONE SELECT de la section voulue tout en pressant EDIT .

Level

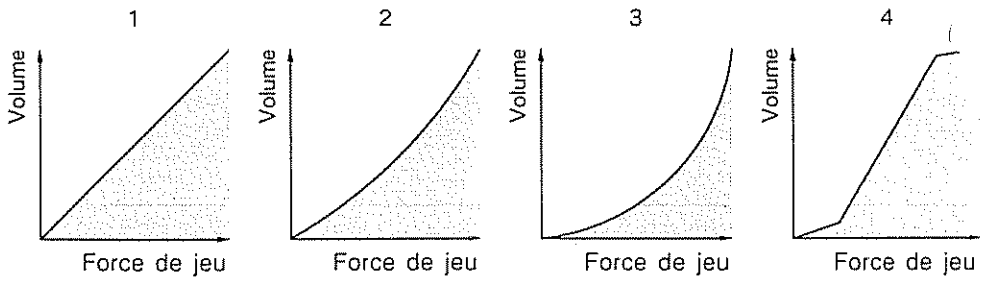
(niveau) <Paramètre de Tone>
Réglage du niveau du Tone.

[Réglages] ..... [0] – [127]

V. Curve

(Velocity Curve ou courbe de dynamique) <Paramètre de Tone>
Détermine comment le volume sera affecté par la dynamique (velocity).

[Réglages] ..... [1] – [4]

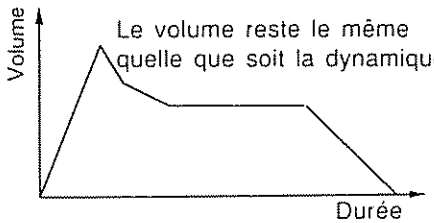


V. Sens

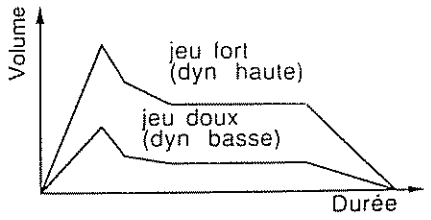
(Velocity Sensitivity ou sensibilité à la dynamique) <Paramètre de Tone>
Détermine avec quelle intensité le volume sera affecté par la dynamique (velocity)

[Réglages] ..... [0] – [127]

Quand la sensibilité à la dynamique = 0



Quand la sensibilité à la dynamique = 127



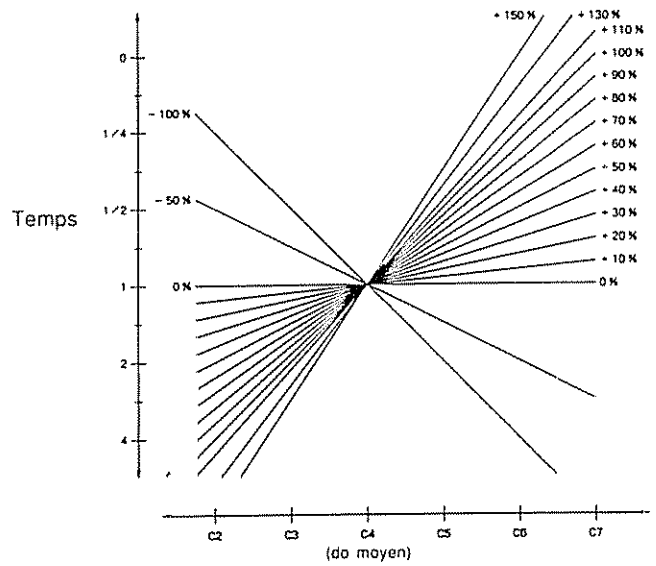
TIME KF

(suivi de clavier de la durée d'enveloppe) <Paramètre de Tone>

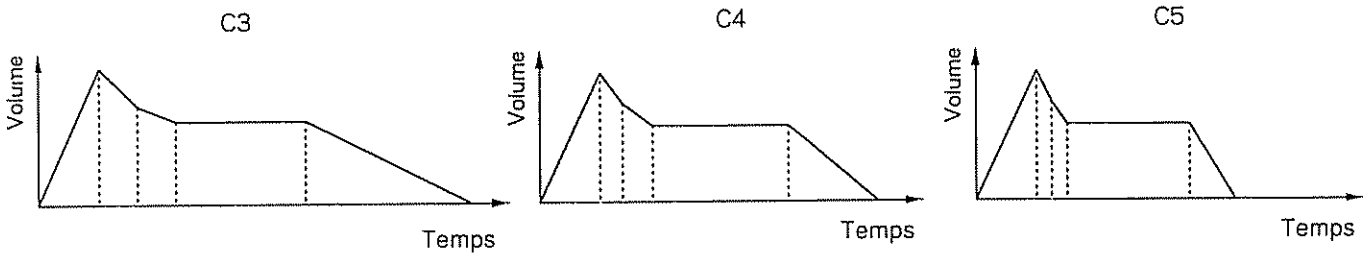
Permet de faire changer la durée d'enveloppe (Decay 1 ou chute 1, Decay 2 ou chute 2, relâchement) en fonction de la hauteur de la note jouée au clavier.

[Réglages] [-100%], [-50%], [0], [+10%], [+20%], [+30%], [+40%], [+50%], [+60%], [+70%], [+80%], [+90%], [+100%], [+110%], [+130%], [+150%]

* Le réglage est centré autour de la touche C4 ou do4.



Lorsque TIME KF est égal à + 100%



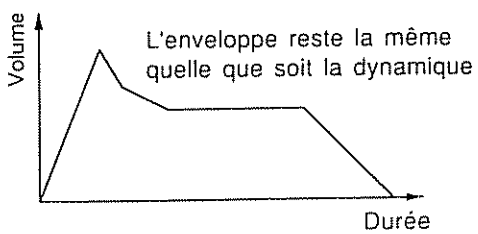
TIME Velo

(sensibilité à la dynamique de la durée d'enveloppe) <Paramètre de Tone>

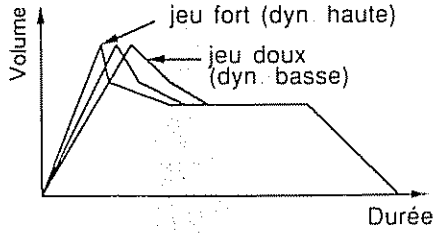
La durée d'enveloppe (attaque, Decay 1 ou chute 1) peut être réglée pour changer en fonction de la dynamique. Des réglages élevés de ce paramètre donneront un effet plus important à la dynamique.

[Réglages] ..... [0] – [127]

Quand TIME Velo = 0



Quand TIME Velo = 127



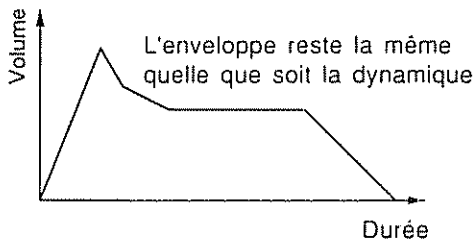
TIME R.Velo

(sensibilité de la durée d'enveloppe à la dyn. de relâchement) <Paramètre de Tone>

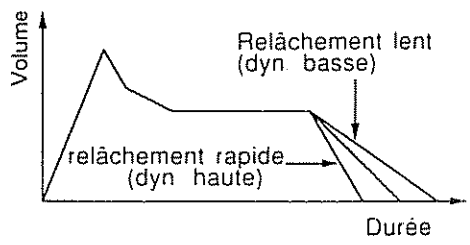
Le segment de l'enveloppe correspondant au relâchement peut changer en fonction de la dynamique de relâchement. Des réglages élevés de ce paramètre donneront un effet plus important à la dynamique de relâchement.

[Réglages] ..... [0] – [127]

Quand TIME R.Velo = 0



Quand TIME R.Velo = 127

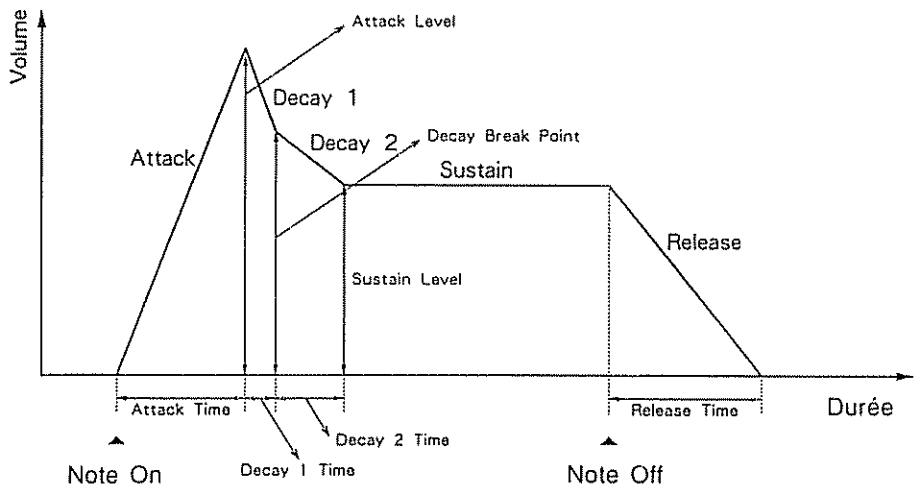


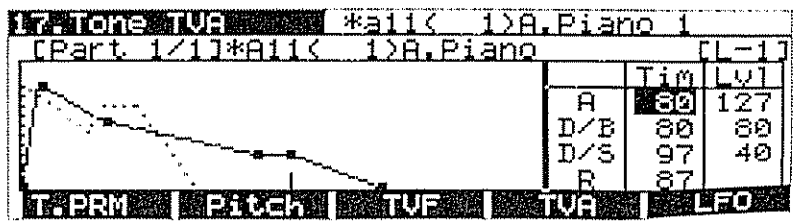
Enveloppe de TVA

<Paramètre de Tone>

Cette enveloppe entraîne un changement du volume en cours de jeu des notes (voir page 112).

[Réglages]	Attack ou attaque (time ou temps)	[0] – [127]
	Attack ou attaque (level ou niveau)	[0] – [127]
	Decay 1 (time ou temps)	[0] – [127]
	Decay (Break Point ou point intermédiaire entre decay 1 et 2)	[0] – [127]
	Decay 2 (time ou temps)	[0] – [127]
	Sustain (level ou niveau)	[0] – [127]
	Release ou relâchement (time ou temps)	[0] – [127]

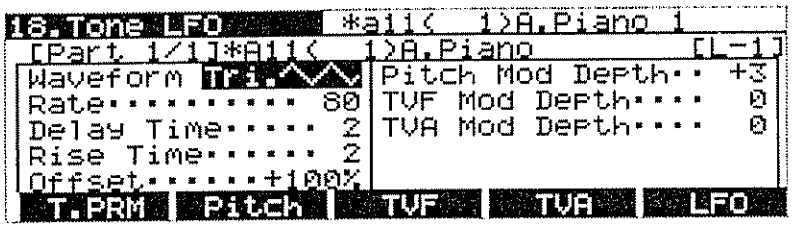




Lorsque vous amenez le curseur sur un paramètre d'enveloppe, l'enveloppe est automatiquement affichée graphiquement. Les lignes pleines décrivent l'enveloppe de TVA alors que les lignes en pointillés décrivent l'enveloppe de TVF. Une ligne verticale représente l'instant auquel la touche est relâchée (Note Off) et donc auquel la section de relâchement commence.

Si vous ramenez le curseur sur un autre paramètre qu'un paramètre d'enveloppe, l'affichage graphique disparaît automatiquement.

18. Tone LFO



Faites les réglages de LFO. Ils vous permettent d'appliquer une modulation à la hauteur (pitch), au timbre (TVF) et au volume (TVA).

Numéro de Partie

Sélectionne la Partie que vous désirez éditer. Le Patch de la Partie choisie sera affiché. KB PART sera affichée en dénominateur et sera représentée par «–» si elle est réglée sur off.

[Réglages] ..... [1] – [5]

Section

Sélectionne la section que vous désirez éditer.

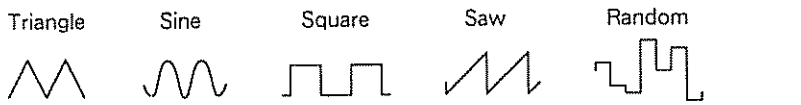
[L-1], [L-2], [U-3], [U-4]

* Vous pouvez également choisir la section à éditer en maintenant enfoncé TONE/ZONE SELECT de la section voulue et en pressant EDIT.

Waveform

(forme d'onde) <Paramètre de Tone>
Sélectionne la forme d'onde du LFO.

[Réglages] ..... [Triangle], [Sine], [Square], [Saw], [Random]

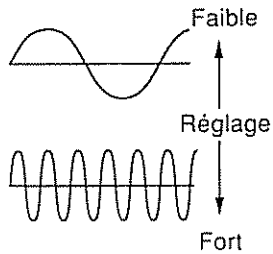


Forme d'onde aléatoire

Rate

(vitesse du LFO) <Paramètre de Tone>
Détermine la vitesse du LFO. Des réglages élevés donnent une modulation plus rapide.

[Réglages] ..... [0] – [127]



Delay Time

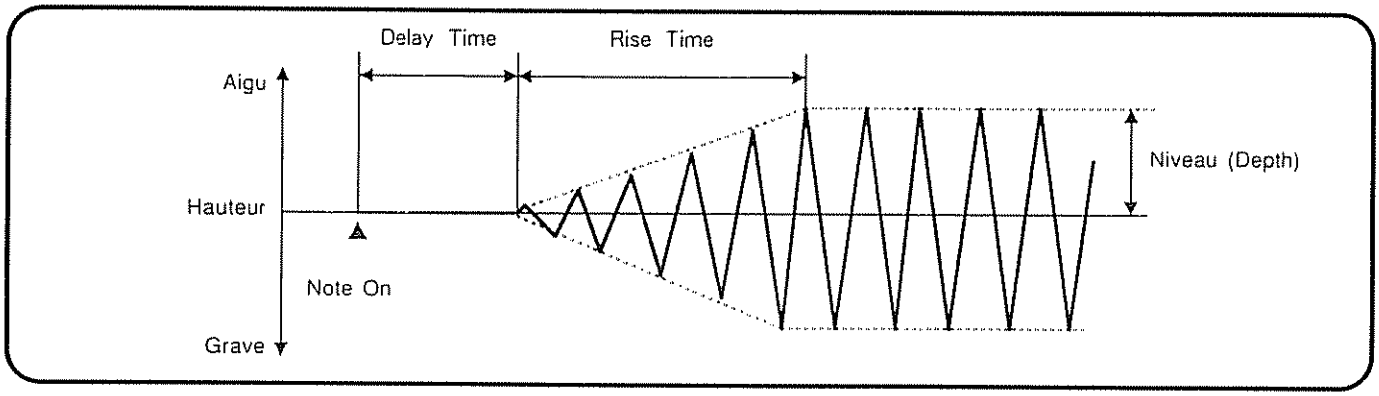
(temps de retard) <Paramètre de Tone>
Détermine le temps qui s'écoulera entre l'enfoncement d'une touche (Note On) et le début de la modulation.

[Réglages] ..... [0] – [15]

Rise Time

(temps de montée de la modulation) <Paramètre de Tone>
Détermine le temps qui s'écoulera entre le début de la modulation et le moment auquel elle atteint le niveau pour lequel elle a été programmée (Pitch Mod Depth, TVF Mod Depth, TVA Mod Depth)

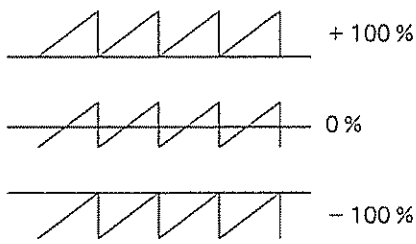
[Réglages] ..... [0] – [15]



Offset

(décalage du LFO) <Paramètre de Tone>
La forme d'onde du LFO peut être décalée vers le haut ou vers le bas.

[Réglages] ..... [-100%], [-50%], [0%], [+50%], [+100%]



Pitch Mod Depth

(intensité de modulation de la hauteur) <Paramètre de Tone>
Détermine l'intensité avec laquelle la hauteur sera modulée par le LFO.

[Réglages] ..... [-64] – [+63]

TVF Mod Depth

(intensité de modulation du filtre) <Paramètre de Tone>
Détermine l'intensité avec laquelle la fréquence de coupure sera modulée par le LFO.

[Réglages] ..... [-64] – [+63]

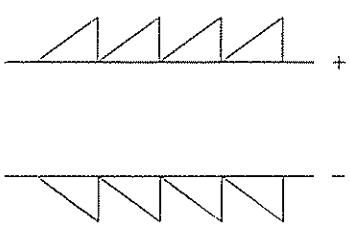
TVA Mod Depth

(intensité de modulation du volume) <Paramètre de Tone>
Détermine l'intensité avec laquelle le volume de TVA sera modulé par le LFO

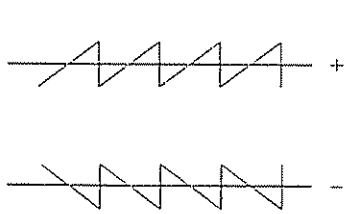
[Réglages] ..... [-64] – [+63]

* Pour les paramètres Pitch Mod Depth, TVF Mod Depth et TVA Mod Depth, les réglages +/- modifieront la forme d'onde comme décrit dans le schéma ci-dessous.

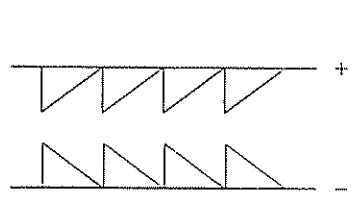
Si Offset = +100%



Si Offset = 0%

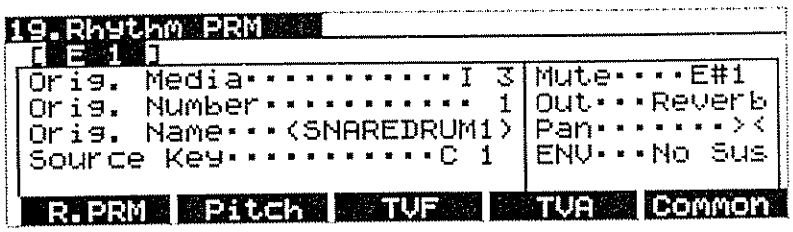


Si Offset = –100%



■ Rhythm Setup (configuration rythmique)

19. Rhythm PRM



Faites les réglages des paramètres rythmiques pour les Tones rythmiques affectés à chaque touche.

Numéro de note

Sélectionne le numéro de note que vous désirez éditer.

[Réglages] ..... [E1] – [G7]

* Vous pouvez aussi choisir un numéro de note en maintenant n'importe quel [TONE/ZONE SELECT] enfoncé et en jouant la note voulue.

Orig. Media

(media du Tone d'origine) <Paramètre de Rhythm Setup>
Cela détermine quel Tone de base sera entendu lorsque l'on joue la note que vous éditez actuellement. Ce Tone est déterminé par deux paramètres: son media (sa banque) et son numéro. Avec ce paramètre, vous pouvez déterminer son media.

La mémoire interne contient trois media pour les Tones d'origine. En plus des données internes, vous pouvez utiliser les cartes de la bibliothèque de sons SN–SPLA pour les séries D et les cartes de la bibliothèque de sons de la série U (série SN–U110). (Le numéro de carte sera alors le media du Tone d'origine.)

[Réglages] ..... [I1] – [I3] (Interne), [D1] – [D32] (SN–SPLA), [U1] – [U32] (SN–U110]

* Le D–70 ne peut pas utiliser les données suivantes dans les cartes de la bibliothèque de sons de la série U.
- LATIN SETUP et F.X SETUP de la carte SN–U110–02 (Latin et F.X. Percussion)
- 28 N.DANCE de la carte SN–U110–08 (Synthesizer)
- La carte SN–U110–10 (Rock Drums)

* Le D–70 ne peut pas utiliser les cartes ROM de la bibliothèque sonore des autres modèles de la série D (D-5/10/20/50/110/550) (séries PN–D10 ou PN–D50).

Orig. Number

(numéro du Tone d'origine) <Paramètre de Rhythm Setup>
Sélectionne le Tone d'origine qui sera entendu quand vous jouerez la note actuellement en cours d'édition. Le Tone d'origine ou Tone de base est déterminé par deux paramètres: son media et son numéro. Ici, vous pourrez sélectionner son numéro.

[Réglages] ..... [1] – [nombre de Tones de base dans le Media choisi]

* Le numéro du Tone d'origine doit être compris dans la plage réellement présente dans le media sélectionné.

* Lorsque vous sélectionnez un Tone d'origine alors que vous êtes en mode Tone Edit (édition de Tone), seule l'onde PCM changera pour celle de ce Tone d'origine.

Orig. Name

(nom du Tone d'origine)
Le nom du Tone d'origine est affiché mais ne peut être modifié.

Source Key

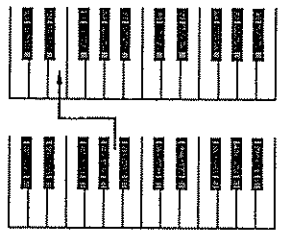
(note source) <Paramètre de Rhythm Setup>
Détermine la hauteur (la note) à laquelle sera entendu le Tone d'origine sélectionné pour le numéro de note actuellement édité. Si ce paramètre est réglé sur Off, le Tone rythmique affecté à cette touche sera muet

[Réglages] ..... [C#1] – [G9]

* Chaque Tone d'origine à une hauteur maximale de reproduction (limite supérieure) au delà de laquelle aucun son ne sera plus produit. Si vous choisissez une note source (Source Key) située au-delà de cette limite, il n'y aura pas de son. Pour connaître la limite de tous les Tones d'origine, référez-vous à la page 186.

(Exemple) Le numéro de note actuellement édité est E2 et une note source A2 a été choisie.

Numéro de note du Rhythm Setup



Numéro de note du Tone d'origine
(note source)

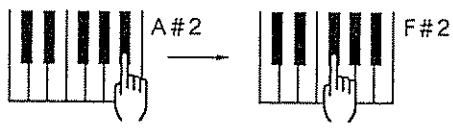
Mute

(étouffement) <Paramètre de Rhythm Setup>
Cette fonction entraîne l'étouffement d'un autre son lorsque celui actuellement édité est joué.

[Réglages] ..... [E1] – [G7] Le son de la note spécifiée sera étouffé par le jeu de la note éditée.

[Off] Aucun étouffement ne se produira.

(Exemple) Un effet peu naturel sera obtenu si, suite à un enchaînement rapide, les sons de charleston ouverte et fermée se superposent, ce qui n'est pas possible dans la réalité avec une vraie batterie. Dans ce cas, programmez la touche F#2 pour que lorsque vous la jouez elle étouffe le son de la touche A#2 et réciproquement. Avec ces réglages, lorsque vous jouerez une de ces notes, elle étouffera le son de l'autre.



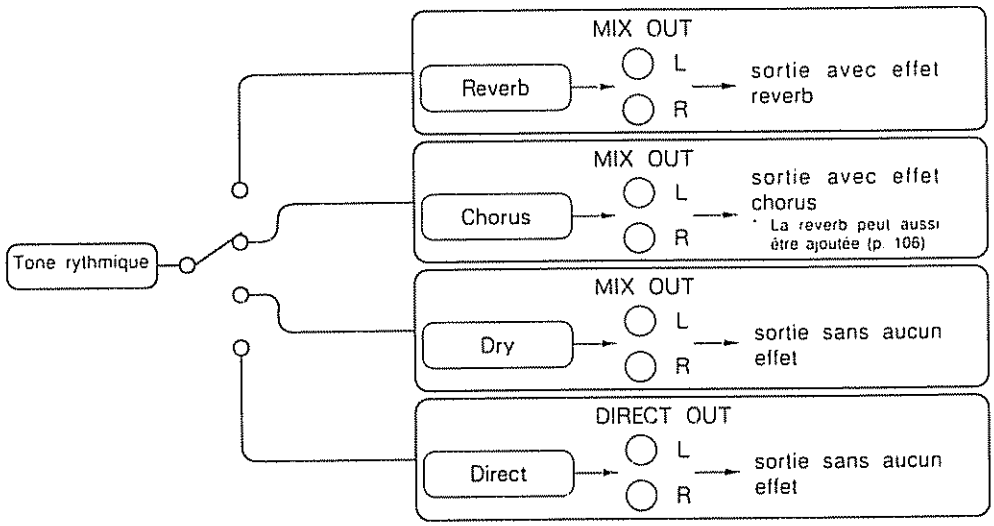
La charleston ouverte est entendue

La charleston fermee est entendue et la charleston ouverte est coupée

Out

(assignation de sortie) <Paramètre de Rhythm Setup>
Détermine comment les effets agiront sur le Tone rythmique.

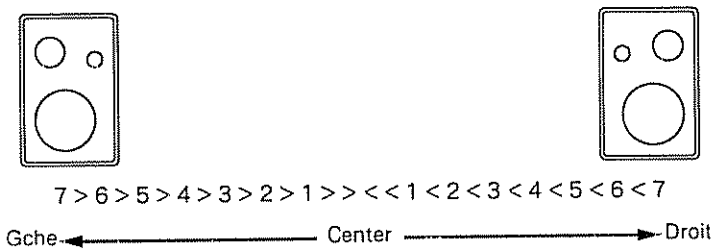
[Réglages] ..... [Reverb], [Chorus], [Dry], [Direct]



Pan

(panoramique) <Paramètre de Rhythm Setup>
Détermine la position stéréo du Tone rythmique lorsque vous utilisez les sorties stéréo.

[Réglages] ..... [7>] – [><] – [<7]

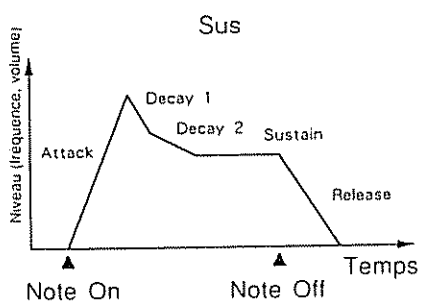


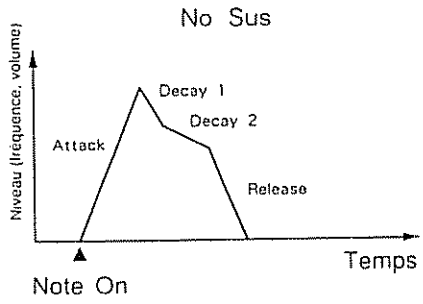
ENV

(mode d'enveloppe) <Paramètre de Rhythm Setup>
Détermine si du sustain (phase tenue de l'enveloppe) s'appliquera aux enveloppes de TVF et de TVA.

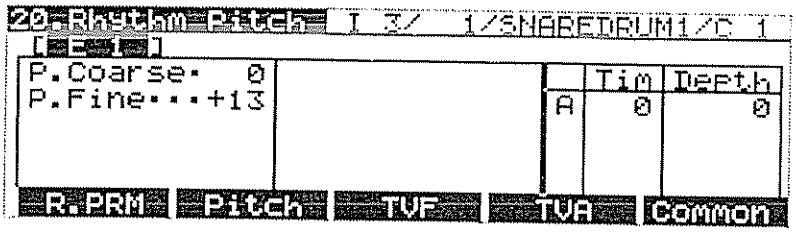
[Réglages] ..... [Sus] (sustain) Le relâchement commencera à la réception du message Note Off (note relâchée).

[No Sus] (pas de sustain) Les messages Note Off seront ignorés car non nécessaires au déclenchement de la phase de relâchement.





20. Rhythm Pitch



Déterminez la hauteur (Pitch) pour le Tone rythmique de chaque note.

Numéro de note

Sélectionne le numéro de note que vous désirez éditer.

[Réglages] ..... [E1] – [G7]

* Vous pouvez aussi choisir un numéro de note en maintenant n'importe quel TONE/ZONE SELECT enfoncé et en jouant la note voulue.

P. Coarse

(Pitch Coarse ou accord grossier) <Paramètre de Rhythm Setup>
Détermine la hauteur, exprimée en demi-tons, du Tone rythmique édité.

[Réglages] ..... [-12 demi-tons] – [+12 demi-tons]

P. Fine

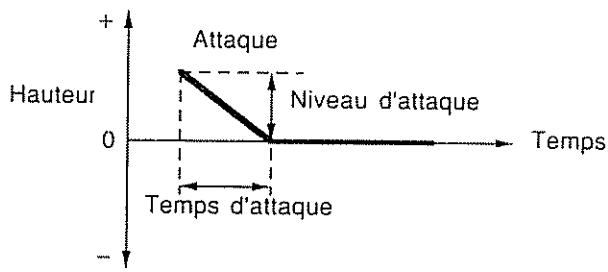
(Pitch Fine ou accord fin) <Paramètre de Rhythm Setup>
Détermine la hauteur du Tone rythmique avec une précision d'1/64 de demi-ton. Un réglage de 64 entraîne un changement d'un demi-ton.

[Réglages] ..... [-64] – [+63]

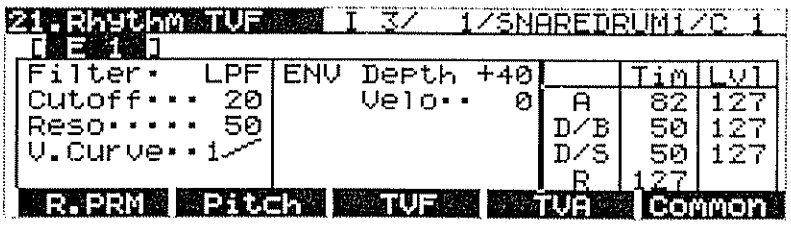
Enveloppe de hauteur

<Paramètre de Rhythm Setup>
La hauteur peut être modifiée par une enveloppe pendant le jeu d'une note.

[Réglages] ..... Attaque (Time ou durée) [0] – [127]
Attaque (Depth ou niveau atteint) [-48], [-42], [-36], [-30], [-24], [-18], [-12] – [-1], [-0,5], [-0,25], [0], [+0,25], [+0,5], [+1] – [+12] demi-tons



21. Rhythm TVF



Réglez le TVF pour le Tone rythmique de chaque note

Numéro de note

Sélectionne le numéro de note que vous désirez éditer

[Réglages] ..... [E1] – [G7]

* Vous pouvez aussi choisir un numéro de note en maintenant n'importe quel TONE/ZONE SELECT enfoncé et en jouant la note voulue

Filter

(mode de filtrage) <Paramètre de Rhythm Setup>
Règle le mode de filtrage. Le mode déterminera la plage des fréquences entendues (voir page 119).

[Réglages] [LPF] (filtre passe-bas) La coupure commence par les aigus.
[HPF] (filtre passe-haut) La coupure commence par les graves.
[BPF] (filtre passe-bande) Seule passe la bande de fréquences déterminée.
[Bypss] (hors fonction) Le filtre n'est pas employé.

Cutoff

(fréquence de coupure) <Paramètre de Rhythm Setup>
Détermine la fréquence à laquelle se produit la coupure pour la totalité du TVF (voir page 119).

[Réglages] ..... [0] – [127]

* N'oubliez pas que ce réglage est aussi affecté par la position du curseur de brillance (Brignthness, page 22).
* Quand un filtrage LPF est choisi, des valeurs basses de ce paramètre entraînent une coupure plus large des hautes fréquences et le son se rapproche d'autant d'une simple onde sinusoïdale. Si le réglage est trop bas, il peut même ne pas y avoir de son.
* Quand un filtrage HPF est choisi, des valeurs hautes de ce paramètre entrainent une coupure plus large des basses fréquences.
* Quand un filtrage BPF est choisi, les modes LPF et HPF sont simultanément appliqués.

Reso

(résonance) <Paramètre de Rhythm Setup>
Détermine la résonance. Des réglages élevés augmenteront la présence des fréquences proches de la fréquence de coupure (voir page 120).

[Réglages] ..... [0] – [127]

* Si vous jouez un accord avec la résonance sur une valeur élevée, le son peut souffrir de distorsion. Dans ce cas, baissez le niveau du Tone rythmique (voir page 134).

V. Curve

(Velocity Curve ou courbe de dynamique) <Paramètre de Rhythm Setup>
Détermine comment la dynamique (force de jeu) affecte l'intensité de l'enveloppe (voir page 120).

[Réglages] ..... [1] – [4]

ENV Depth

(intensité d'action de l'enveloppe) <Paramètre de Rhythm Setup>
Détermine l'intensité d'action de l'enveloppe qui contrôle la fréquence de coupure. Des réglages élevés donneront une commande plus importante. Les réglages positifs et négatifs donnent des enveloppes inverses (voir page 121).

[Réglages] ..... [-64] – [+63]

ENV Depth Velo

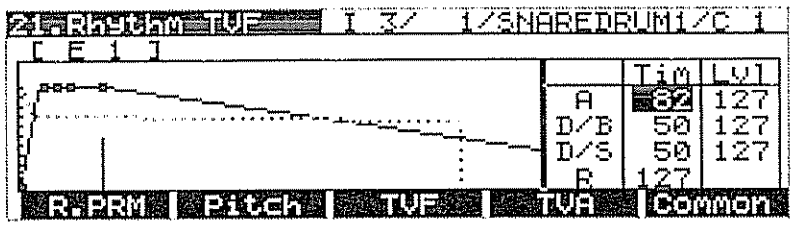
(sensibilité à la dynamique de l'action de l'enveloppe) <Paramètre de Rhythm Setup>
Détermine avec quelle intensité la dynamique de clavier agit sur l'action de l'enveloppe. Des réglages élevés entraînent un effet plus grand (voir page 121)

[Réglages] ..... [0] – [127]

Enveloppe de TVF

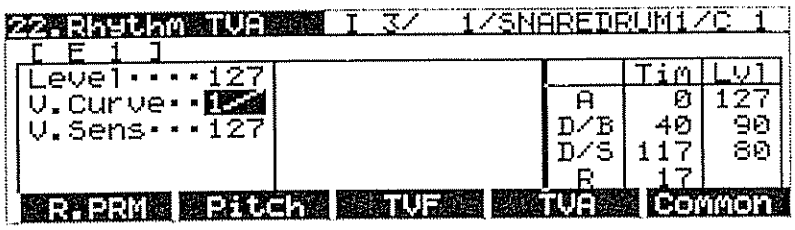
<Paramètre de Rhythm Setup>
La fréquence de coupure peut, grâce à cette enveloppe, changer au cours du jeu de la note (voir page 123)

[Réglages]		
	Attaque (Time ou durée)	[0] – [127]
	Attaque (Lvl ou niveau atteint)	[0] – [127]
	Decay 1 (Time ou durée)	[0] – [127]
	Decay 1 (Break p ou niveau de liaison avec Decay 2)	[0] – [127]
	Decay 2 (Time ou durée)	[0] – [127]
	Decay 2 (Lvl ou niveau de sustain)	[0] – [127]
	Relâchement (Time ou durée)	[0] – [127]



Lorsque vous amenez le curseur sur un paramètre d'enveloppe, l'enveloppe est automatiquement affichée graphiquement. Les lignes pleines décrivent l'enveloppe de TVF alors que les lignes en pointillés décrivent l'enveloppe de TVA. Une ligne verticale représente l'instant auquel la touche est relâchée (Note Off) et donc auquel le segment de relâchement commence.
Si vous ramenez le curseur sur un autre paramètre qu'un paramètre d'enveloppe, l'affichage graphique disparaît automatiquement.

22. Rhythm TVA



Faites les réglages de TVA pour le Tone rythmique de chaque note

Numéro de note

Sélectionne le numéro de note que vous désirez éditer.

[Réglages] ..... [E1] – [G7]

* Vous pouvez aussi choisir un numéro de note en maintenant n'importe quel TONE/ZONE SELECT enfoncé et en jouant la note voulue.

Level

(niveau) <Paramètre de Rhythm Setup>
Réglage du niveau du Tone

[Réglages] ..... [0] – [127]

V. Curve

(Velocity Curve ou courbe de dynamique) <Paramètre de Rhythm Setup>
Détermine comment le volume sera affecté par la dynamique (velocity) (voir page 124).

[Réglages] ..... [1] – [4]

V. Sens

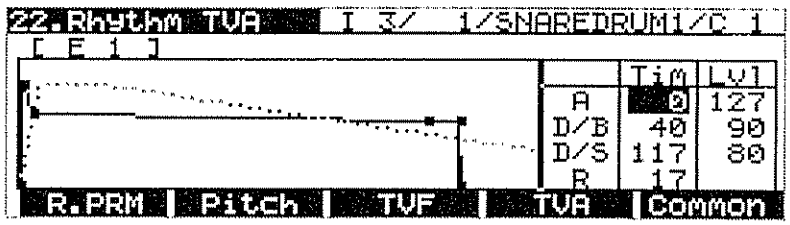
(Velocity Sensitivity ou sensibilité à la dynamique) <Paramètre de Rhythm Setup>
Détermine avec quelle intensité le volume sera affecté par la dynamique (velocity). Avec un réglage de 127, la dynamique aura un effet maximum sur le volume

[Réglages] ..... [0] – [127]

Enveloppe de TVA

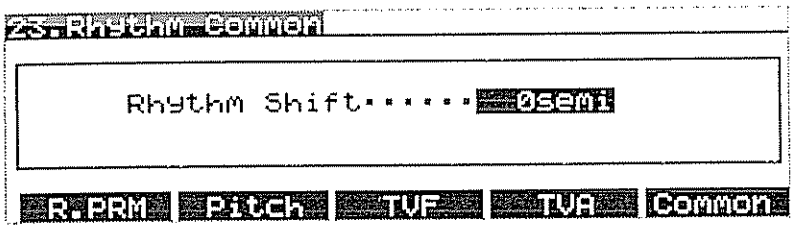
<Paramètre de Rhythm Setup>
Cette enveloppe entraîne un changement du volume au cours du jeu des notes (voir page 126).

[Réglages]	Attaque (Time ou durée)	[0] – [127]
	Attaque (Lvl ou niveau atteint)	[0] – [127]
	Decay 1 (Time ou durée)	[0] – [127]
	Decay 1 (Break p. ou niveau de liaison avec Decay 2)	[0] – [127]
	Decay 2 (Time ou durée)	[0] – [127]
	Decay 2 (Lvl ou niveau de sustain)	[0] – [127]
	Relâchement (Time ou durée)	[0] – [127]



Lorsque vous amenez le curseur sur un paramètre d'enveloppe, l'enveloppe est automatiquement affichée graphiquement. Les lignes pleines décrivent l'enveloppe de TVA alors que les lignes en pointillés décrivent l'enveloppe de TVF. Une ligne verticale représente l'instant auquel la touche est relâchée (Note Off) et donc auquel le segment de relâchement commence.
Si vous ramenez le curseur sur un autre paramètre qu'un paramètre d'enveloppe, l'affichage graphique disparait automatiquement.

23. Rhythm Common



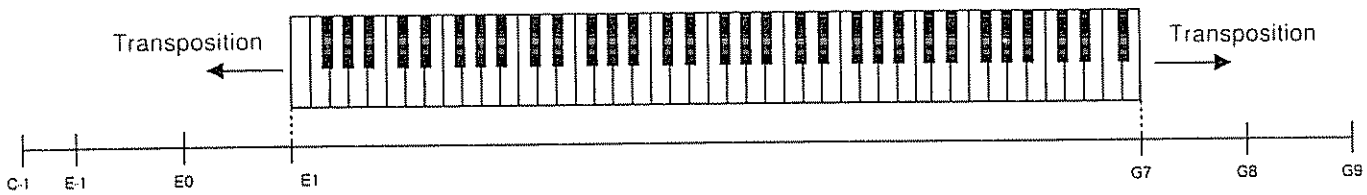
Faites les réglages pour les données communes à tous les Tones rythmiques (c'est-à-dire affectant la totalité du Rhythm Setup ou configuration rythmique).

Rhythm Shift (transposition) <Paramètre de Rhythm Setup>

Transpose tous les numéros de note du Rhythm Setup.

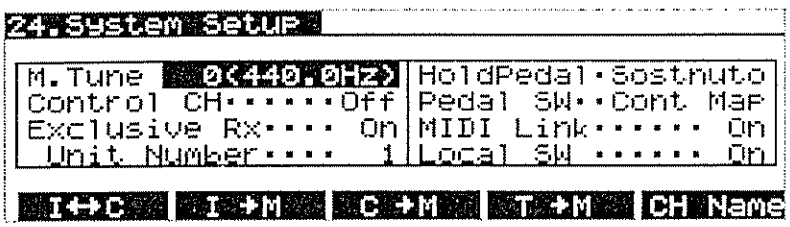
[Réglages] ..... [-28 demi-tons] – [+24 demi-tons]

* Les numéros de note programmés pour être étouffés (mute) par d'autres numéros sont transposés en conséquence.



■ System Setup (configuration du système)

24. System Setup



Faites les réglages de configuration du système.

M. Tune

(Master Tune ou accord général) <Paramètre de System Setup>
Règle l'accord de toutes les Parties. La fréquence du A4 (la4) peut être réglée de 415.4 à 465,8Hz. Une valeur 0 donne un A4 à 440 Hz. Une variation de 64 donne une variation d'un demi-ton.

[Réglages] ..... [-64] – [0] – [+63]

Control CH

(Control Channel ou canal de commande) <Paramètre de System Setup>
Détermine le canal MIDI sur lequel les messages de changement de programme seront reçus pour changer de Performance et sur lequel les messages de changement de programme seront transmis quand vous changerez de Performance (voir page 49).

[Réglages] ..... [1] – [16], [Off]

* Le canal de commande n'est utilisable qu'en mode de jeu (mode Play).

* Le canal de commande ne peut pas être réglé sur la même valeur que celles employées pour les canaux des Parties ou les canaux programmés en MIDI OUT. Si c'était le cas, il serait automatiquement mis hors fonction et ne pourrait pas être utilisé, bien que l'écran affiche toujours le numéro de changement de commande. Il est plus facile de changer les réglages de canaux MIDI en écran CH Setting (voir page 157, 162).

● Il existe plusieurs façons d'utiliser le canal de commande. Par exemple, un séquenceur enregistrant votre jeu avec les sons internes pourra servir à la reproduction et rappelera sur ce canal les mêmes sons que lors de l'enregistrement, celà grâce à la procédure suivante: Faites démarrer le séquenceur en enregistrement, pressez [PLAY] et choisissez une Performance sur le D–70. Jouez. Faites ensuite reproduire le morceau par le séquenceur. Ou bien encore, vous pouvez commencer l'enregistrement avec le D–70 immédiatement après sa mise sous tension. Lors de la reproduction, pour retrouver la même configuration, éteignez le D–70 puis rallumez-le avant d'entamer la re-lecture par le séquenceur. Si le canal de commande est Off, enregistrement ou reproduction de la configuration utilisée sont impossibles.

Exclusive Rx

(commutateur de réception des messages exclusifs) <Paramètre de System Setup>
Détermine si les messages exclusifs (Roland seulement) reçus en MIDI IN seront ou non interprétés.

[Réglages] ..... [On] Réception
[Off] Les messages sont ignorés

* La réception des messages exclusifs peut s'effectuer quelle que soit la position du commutateur de protection de mémoire placé en face arrière du D–70.

Unit Number

(numéro d'unité) <Paramètre de System Setup>
Détermine le numéro d'unité sous lequel les messages exclusifs (avec numéro d'identification Roland seulement) seront transmis et reçus. Pour que des messages exclusifs puissent être échangés, les numéros d'unité des appareils communicants doivent correspondre.

[Réglages] ..... [1] – [32]

* Le numéro MIDI d'identification est égal au numéro d'unité moins un.

Hold Pedal

(pédale de sustain) <Paramètre de System Setup>
Détermine quelle sera l'action de la pédale de sustain sur le D–70 lui-même (action interne)

- Les messages concernant l'action de la pédale seront transmis par la MIDI OUT sans tenir compte de ce réglage

[Réglages] ..... [Hold] La pédale fonctionnera comme une pédale de sustain
[Sostenuto] La pédale fonctionnera comme une pédale sostenuto

- Déterminez la cible (destination) de l'action de cette pédale dans le tableau des commandes de KB PART et MIDI OUT (voir page 99, 101)

Pedal SW

(pédale commutateur) <Paramètre de System Setup>
Détermine la fonction de la pédale commutateur. Cette pédale n'agit qu'en écran User Set.

[Réglages]

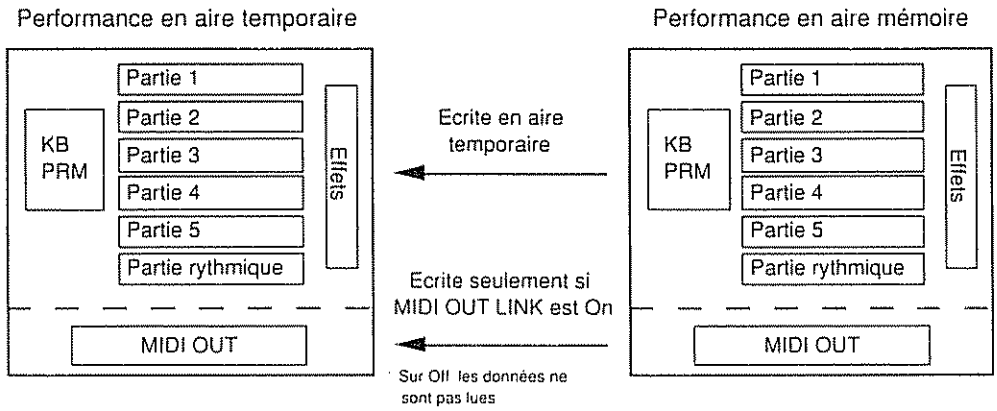
[Perform↑] (Performance supérieure)
La Performance assignée au bouton de fonction situé à droite de la Performance actuellement utilisée dans le même groupe User Set de cinq Performances sera sélectionnée à la pression de la pédale.
[Perform↓] (Performance inférieure)
La Performance assignée au bouton de fonction situé à gauche de la Performance actuellement utilisée dans le même groupe User Set de cinq Performances sera sélectionnée à la pression de la pédale.
[Effector]
Quand la pédale est pressée, les effets s'appliquent à toutes les Parties pour lesquelles le paramètre Effect est sur On (voir page 99).
[Cont Map] (tableau des commandes)
La pédale fonctionnera comme programmée dans les tableaux de commandes MIDI OUT et des paramètres de clavier (voir p. 96, 101).

MIDI LINK

(mode d'émission MIDI) <Paramètre de System Setup>
Détermine comment les données de Performance destinées à la MIDI OUT seront gérées quand une nouvelle Performance est sélectionnée.

[Réglages]

[On] Quand une Performance est sélectionnée, ses paramètres MIDI OUT seront lues et écrites dans l'aire temporaire
[Off] Même quand une nouvelle Performance est sélectionnée, les paramètres MIDI OUT de la Performance précédente restent en mémoire temporaire et ne sont pas remplacés par ceux de la Performance nouvellement sélectionnée.



- Lorsque le mode MIDI LINK est sur Off, rappelez-vous que si vous sélectionnez une Performance, l'éditez et l'écrivez en mémoire, les paramètres MIDI OUT de la Performance précédemment sélectionnée seront écrits dans l'emplacement mémoire choisi comme destination.

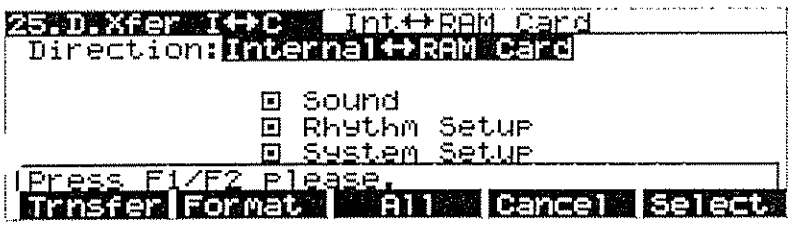
Local SW

(commutateur de mode local) <Paramètre de System Setup>

Permet la mise en ou hors fonction du mode local (commande du module de sons interne à partir du clavier)

[Réglages]
- [On] Le clavier pilote une Partie
- [Off] Le clavier ne pilote aucune Partie mais continue d'envoyer ses messages par la MIDI OUT (palette MIDI) Même si vous sélectionnez une Performance, clavier et Parties resteront «déconnectés» Utilisez ce paramètre réglé sur Off quand vous enregistrez avec un séquenceur, etc

25. D.Xfer I ↔ C.



Pour transférer des données entre mémoire interne et carte de mémoire RAM.

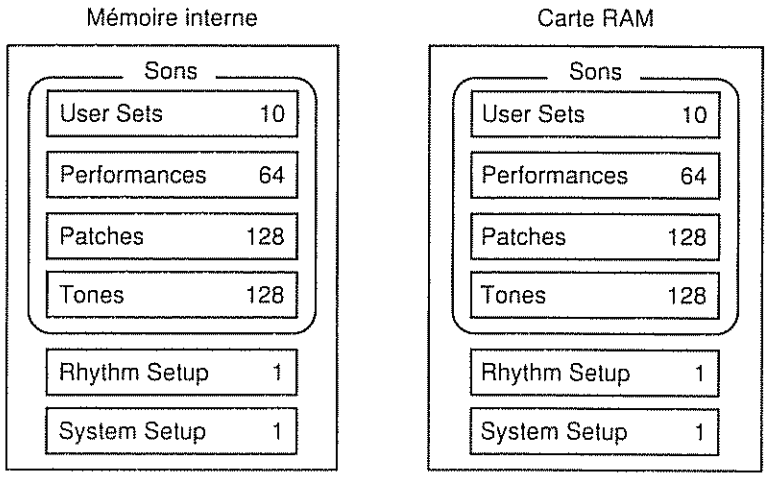
Direction

Détermine la direction du transfert de données

[Interne → Carte RAM] Transfert de données de la mémoire interne sur la carte RAM.
[Interne ← Carte RAM] Transfert de données de la carte RAM dans la mémoire interne
[Interne ↔ Carte RAM] Echange de données entre carte RAM et mémoire interne

■ Sélection des données

Sélectionnez les données devant être transférées



* Les données de Rhythm Setup et de System Setup de la carte RAM n'y sont que pour stockage et ne peuvent directement être lues Elles doivent d'abord être chargées

Sound Rhythm Setup System Setup

F5 [Select]

Placez le curseur sur le type de données que vous désirez transférer et pressez F5. Chaque fois que vous pressez ce bouton, les données sont alternativement sélectionnées (affichage ■) et dé-sélectionnées (affichage).

F3 [All]

Sélectionne tous les types de données

F4 [Cancel]

Annule toute sélection de données

■ Exécution du transfert de données

F1 [Trnsfer]

Pressez F1. L'écran vous demandera «Are you sure? Press ENTER please.» (Etes-vous sûr? Si oui, veuillez presser ENTER). Si vous êtes sûr de vouloir transférer les données, pressez ENTER. Pour annuler la procédure sans transférer, pressez EXIT.

* Lors du transfert [Interne → Carte RAM], assurez-vous que le commutateur de protection de la carte est bien sur Off. Replacez ce commutateur en position On après écriture des données.
* Lors du transfert [Interne ← Carte RAM], assurez-vous que le commutateur de protection de la face arrière du D–70 est bien sur Off. Replacez ce commutateur en position On après écriture des données.
* Lors du transfert [Interne ↔ Carte RAM], assurez-vous que le commutateur de protection de la face arrière du D–70 et le commutateur de protection de la carte sont bien sur Off. Replacez ces commutateurs en position On après écriture des données

■ Formater une carte RAM

Cette opération formate une carte RAM pour qu'elle soit utilisable avec un D–70. Aucune donnée ne peut être transférée sur une carte RAM qui n'a pas été préalablement formatée ou qui l'a été par un autre type d'instrument. Lors de la procédure de formatage, les données Sound, Rhythm Setup et System Setup de la mémoire interne sont automatiquement transférées dans la carte RAM.

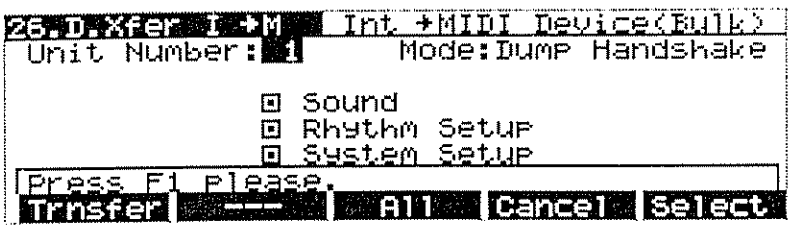
* Lorsque vous formatez une carte RAM, toutes les données précédemment conservées sur cette carte sont perdues.
* Utilisez des cartes RAM M–256E (vendues séparément)

F2 [Format]

Pressez F2. L'écran vous demandera «Are you sure? Press ENTER please.» (Etes-vous sûr? Si oui, veuillez presser ENTER). Si vous êtes sûr de vouloir formater la carte, pressez ENTER. Pour annuler la procédure sans formater, pressez EXIT.

* Avant de formater une carte RAM, assurez-vous que le commutateur de protection de la carte est bien sur Off.

26. D.Xfer I → M



Pour transférer des données de la mémoire interne dans un instrument MIDI externe

Unit Number

(numéro d'unité) <Paramètre de System Setup>

Ce paramètre vous permet de changer le numéro d'unité déterminé en écran 24. System Setup (voir page 137). Lors de la transmission ou de la réception de données en messages exclusifs, assurez-vous que les deux instruments sont réglés sur le même numéro d'unité.

[Réglages] ..... [1] – [32]

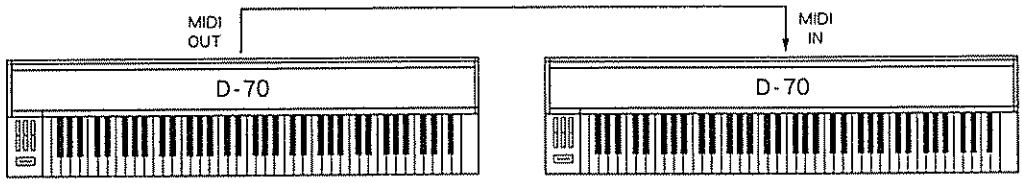
Mode

Détermine la méthode de transfert des données par messages de système exclusif.

[Dump One Way] ..... Les données seront transmises quelle que soit la situation de l'instrument récepteur. Cette procédure est plus simple mais un peu plus longue que la méthode Dump Handshake.

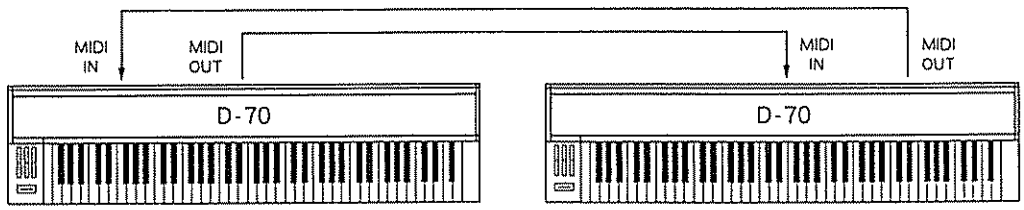
[Dump Handshake] ..... Les données sont transmises après retour à l'émetteur d'une confirmation d'attente par le récepteur.

Connexion One Way (uni-directionnelle)



Appareil transmetteur — Appareil récepteur

Connexion Handshake (bi-directionnelle)



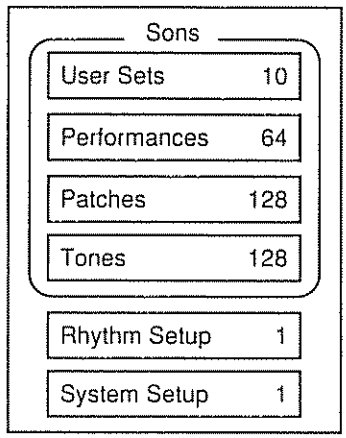
Appareil transmetteur — Appareil récepteur

■ Sélection des données

Sélectionnez les données devant être transférées

Mode

Mémoire interne



☐ Sound, ☐ Rhythm Setup, ☐ System Setup

F5 Select

Placez le curseur sur le type de données que vous désirez transférer et pressez F5. Chaque fois que vous pressez ce bouton, les données sont alternativement sélectionnées (affichage ■) et dé-sélectionnées (affichage ☐).

F3 All

Sélectionne tous les types de données.

F4 Cancel

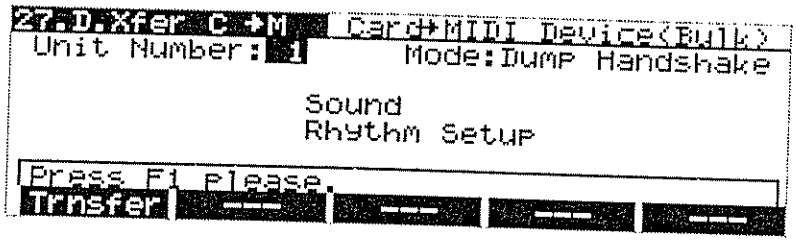
Annule toute sélection de données.

■ Exécution du transfert de données

F1 Trnsfer

Pressez F1. L'écran vous demandera «Are you sure? Press ENTER please.» (Etes-vous sûr? Si oui, veuillez presser ENTER). Si vous êtes sûr de vouloir transférer les données, pressez ENTER. Pour annuler la procédure sans transférer, pressez EXIT.

27. D.Xfer C → M



Pour transférer des données de la carte RAM dans un instrument MIDI externe.

Unit Number

(numéro d'unité) <Paramètre de System Setup>
Ce paramètre vous permet de changer le numéro d'unité déterminé en écran 24 System Setup (voir page 137). Lors de la transmission ou de la réception de données en messages exclusifs, assurez-vous que les deux instruments sont réglés sur le même numéro d'unité.

[Réglages] ..... [1] – [32]

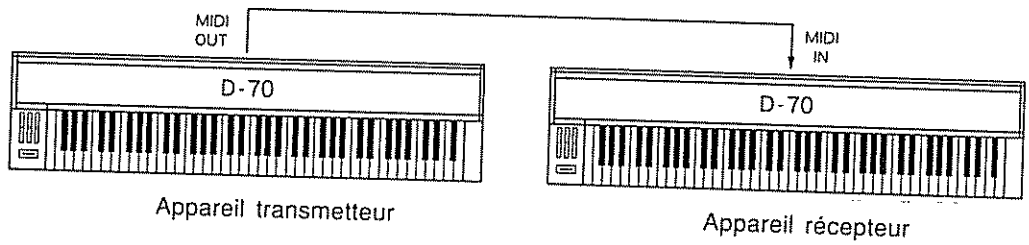
Mode

Détermine la méthode de transfert des données par messages de système exclusif.

[Dump One Way] ..... Les données seront transmises quelle que soit la situation de l'instrument récepteur. Cette procédure est plus simple mais un peu plus longue que la méthode Dump Handshake.

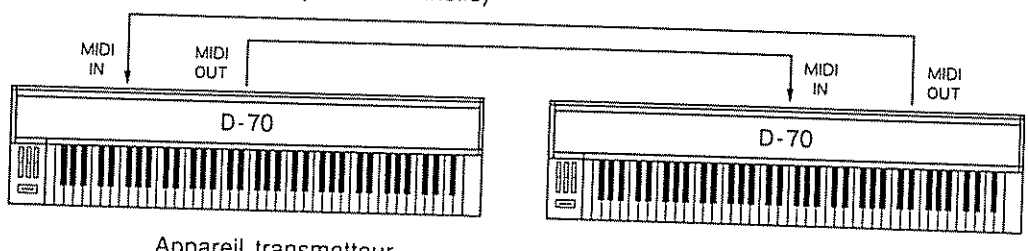
[Dump Handshake] ..... Les données sont transmises après retour à l'émetteur d'une confirmation d'attente par le récepteur.

Connexion One Way (uni-directionnelle)



Appareil transmetteur — Appareil récepteur

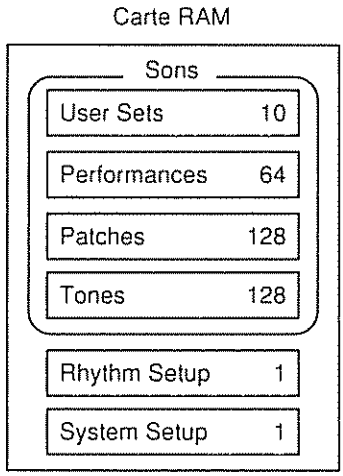
Connexion Handshake (bi-directionnelle)



Appareil transmetteur — Appareil récepteur

■ Sélection des données

Sélectionnez les données devant être transférées

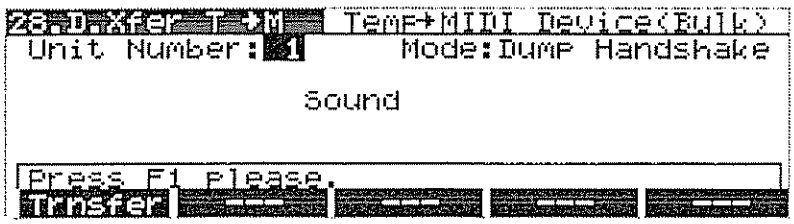


■ Exécution du transfert de données

F1 [Trnsfer]

Pressez F1. L'écran vous demandera «Are you sure? Press ENTER please.» (Etes-vous sûr? Si oui, veuillez presser ENTER). Si vous êtes sûr de vouloir transférer les données, pressez ENTER. Pour annuler la procédure sans transférer, pressez EXIT.

28. D.Xfer T → M



Pour transférer des données de l'aire mémoire temporaire dans un instrument MIDI externe

Unit Number (numéro d'unité) <Paramètre de System Setup>

Ce paramètre vous permet de changer le numéro d'unité déterminé en écran 24. System Setup (voir page 137). Lors de la transmission ou de la réception de données en messages exclusifs, assurez-vous que les deux instruments sont réglés sur le même numéro d'unité.

[Réglages] ..... [1] – [32]

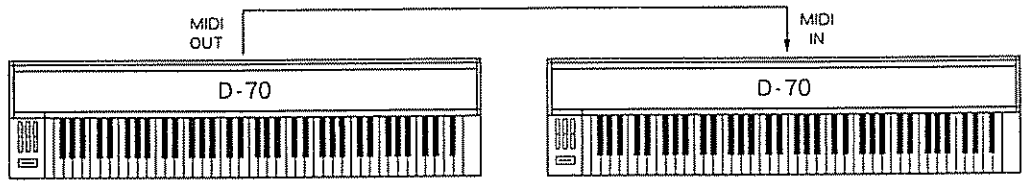
Mode

Détermine la méthode de transfert des données par messages de système exclusif.

[Dump One Way] ..... Les données seront transmises quelle que soit la situation de l'instrument récepteur. Cette procédure est plus simple mais un peu plus longue que la méthode Dump Handshake.

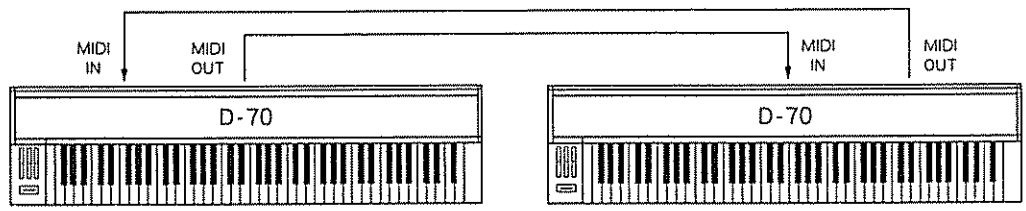
[Dump Handshake] ..... Les données sont transmises après retour à l'émetteur d'une confirmation d'attente par le récepteur.

Connexion One Way (uni-directionnelle)



Appareil transmetteur — Appareil récepteur

Connexion Handshake (bi-directionnelle)

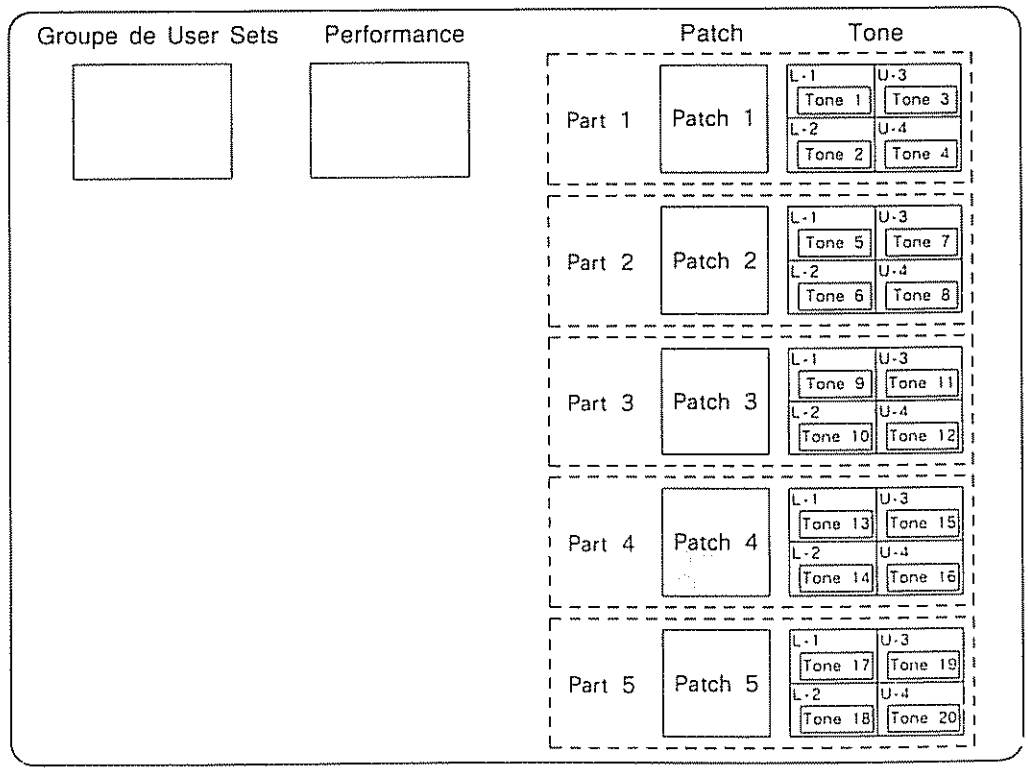


Appareil transmetteur — Appareil récepteur

■ Sélection des données

Toutes les données de l'aire temporaire seront transférées.

Aire temporaire

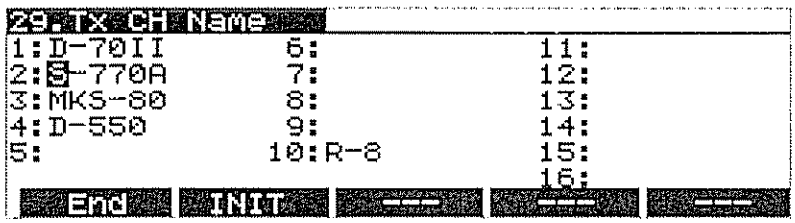


■ Exécution du transfert de données

F1 Trnsfer

Pressez F1. L'écran vous demandera «Are you sure? Press ENTER please.» (Etes-vous sûr? Si oui, veuillez presser ENTER). Si vous êtes sûr de vouloir transférer les données, pressez ENTER. Pour annuler la procédure sans transférer, pressez EXIT.

29. Tx CH Name



Spécifiez un nom pour chaque canal des sections de transmission en MIDI OUT

Nom du canal

(1–16) <Paramètre de System Setup>
Vous pouvez inscrire un nom de 10 caractères (voir page 87).

F1 End

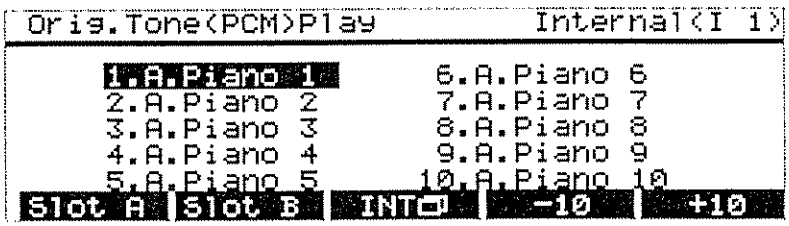
Permet de remplir d'espaces blancs tous les caractères suivant le curseur dans le nom que vous écrivez.

F2 INIT

Pour le nom que vous modifiez, ce bouton remplace tous les caractères par des espaces blancs et ramène le curseur au début de la ligne.

4 MODE PCM CARD (carte PCM)

Quand l'indicateur [PLAY] est allumé, vous pouvez presser PCM CARD pour écouter les Tones d'origine d'une carte PCM ou de la mémoire interne



* Pour retourner en mode de jeu (Play), pressez [PLAY]

(note) Si vous retournez en mode Play depuis cet écran, toutes les données précédemment stockées dans l'aire temporaire seront perdues. Si vous désirez conserver les données de l'aire temporaire, utilisez la procédure d'écriture (Write) avant de passer à l'écran Orig. Tone (PCM) Play (voir page 81, 150).

■ Pour sélectionner un Tone d'origine

Pour sélectionner un Tone d'origine, vous devez spécifier son media (sa banque de stockage) et son numéro dan ce media

① Sélectionnez le media du Tone d'origine voulu.

[F1] Sélectionne la carte insérée dans la fente A.
[F2] Sélectionne la carte insérée dans la fente B.
[F3] Sélectionne un des trois media de la mémoire interne. Chaque fois que vous pressez ce bouton, la sélection alterne entre les media 1, 2 et 3.

* Vous pouvez utiliser les cartes de la bibliothèque de sons SN-SPLA pour les séries D et les cartes de la bibliothèque de sons de la série U (série SN-U110). (Le numéro de carte sera alors le Media du Tone d'origine.)

* Le D-70 ne peut pas utiliser les données suivantes dans les cartes de la bibliothèque de sons de la série U.

. LATIN SETUP et F.X SETUP de la carte SN-U110-02 (Latin et F.X. Percussion)
. 28.N.DANCE de la carte SN-U110-08 (Synthesizer)
. La carte SN-U110-10 (Rock Drums)

* Le D-70 ne peut pas utiliser les cartes ROM de la bibliothèque sonore des autres modèles de la série D (D-5/10/20/50/110/550) (séries PN-D10 ou PN-D50).

② Sélectionnez le numéro du Tone d'origine voulu.

Utilisez [▲]/[▼]/[▶]/[◀] pour déplacer le curseur et sélectionnez le numéro.

[F4] fera chuter le numéro de dix unités et permettra l'affichage d'une autre partie de la liste.
[F5] fera monter le numéro de dix unités et permettra l'affichage d'une autre partie de la liste.

* La liste de Tones d'origine affichée ne dépassera pas le nombre réel de Tones d'origine contenus dans le media sélectionné.

★ A propos des Tones d'origine

Le son que vous entendez quand vous jouez avec un Tone d'origine dans ce type d'affichage est le son réel du Tone d'origine

- Le fait de sélectionner un Tone d'origine en écran 14. Tone PRM ou 19. Rhythm PRM n'appelera que l'onde PCM du Tone d'origine et lui appliquera les réglages de TVF précédents. Dans ces écrans, vous n'entendez pas le son réel d'un Tone d'origine mais le son d'un Tone employant l'onde d'un Tone d'origine (voir page 74, 75).

Chapitre 4

Write/Command

1 WRITE (mise en mémoire ou écriture)

Les réglages de User Set, Performance, Patch et Tone dans l'aire temporaire sont, comme leur nom l'indique, temporaires. Ces données seront perdues dès que vous sélectionnerez un autre groupe de User Set, une autre Performance etc. qui viendront s'inscrire à leur tour en mémoire temporaire ou lorsque vous éteindrez l'instrument. Si vous désirez conserver les modifications apportées aux données, vous devez les écrire en mémoire interne ou sur une carte de mémoire RAM (voir page 78, «Organisation de la mémoire»).

1. Différents types d'écriture en mémoire

Le type de procédure d'écriture dépend des données devant être écrites.

● Ecriture de User Set

En affichage User Set, pressez WRITE pour écrire les données de User Set (celà assignera des Performances à un groupe de User Set).

● Ecriture de Performance

Dans les écrans MIDI OUT, MIDI CTRL Map, Reverb, Chorus, Controller Map, Part PRM 1 ou Part PRM 2 du mode de jeu (Play) ou dans les écrans d'édition de Performance, pressez WRITE pour écrire les données de Performance.

● Ecriture de Patch

Dans les écrans Tone Display ou L/U PRM du mode de jeu (Play) ou dans les écrans d'édition de Patch, pressez WRITE pour écrire les données de Patch.

● Ecriture de Tone

Dans les écrans d'édition de Tone, pressez WRITE pour écrire les données de Tone.

* Dans les écrans suivants, la procédure d'écriture n'est pas possible (presser WRITE n'aura aucun effet).

- Ecran Tone Display R en mode de jeu (Play)
- Ecrans Rhythm Setup et System Setup en mode d'édition (Edit)
- Ecran Orig. Tone (PCM) Play
- Ecran ROM Play
- Ecrans de listes des Performances, Patches et Tones
- Ecran Jump
- Ecran Command

■ Commande de mémorisation globale (Store All)

La commande d'écriture (Write) vous permet d'inscrire individuellement en mémoire tous les types de données, aire de mémoire par aire de mémoire. Toutefois, en exécutant la commande de mémorisation globale (Store All), vous pouvez d'un seul coup écrire en mémoire toutes les données. Cette commande vous permet également de tranférer des données entre la mémoire interne et une carte RAM (voir page 158, 164).

2. Précautions lors de l'écriture de données

- La procédure d'écriture s'applique aux données qui sont affichées à l'écran et non pas obligatoirement à celles obtenues quand on joue au clavier (KB PART). Par exemple, si KB PART est la Partie 1 et que l'écran Patch Edit indique la Partie 2, le Patch de la Partie 2 sera écrit en mémoire (voir page 95. «Edition d'une Partie»)
- Quand vous écrivez un Patch, toutes les Performances qui utilisent ce Patch seront affectées
- Quand vous écrivez un Tone, tous les Patches qui utilisent ce Tone seront affectés.
- Si vous avez écrit une Performance de la mémoire interne sur carte RAM, tous les Patches et Tones utilisés par cette Performance seront sélectionnés de par leur numéro, mais sur la carte RAM et non plus en mémoire interne. Celà signifie qu'écrire une Performance dans ces conditions ne garantit pas du tout de retrouver ensuite les mêmes sonorités qu'avec la Performance de la mémoire interne. Pour retrouver exactement la même configuration, il faut également sauvegarder individuellement sur la carte tous les Patches et Tones utilisés par cette Performance. Le même principe s'applique en sens inverse, c'est-à-dire quand on écrit en mémoire interne une Performance de carte RAM.

* La fonction de mémorisation globale (Store All, page 158, 164) permet de ramener toutes ces manoeuvres à une seule procédure

- Si vous avez écrit un Patch de la mémoire interne sur carte RAM, tous les Tones utilisés par ce Patch seront sélectionnés de par leur numéro, mais sur la carte RAM et non plus en mémoire interne. Celà signifie qu'écrire un Patch dans ces conditions ne garantit pas du tout de retrouver ensuite les mêmes sonorités qu'avec le Patch de la mémoire interne. Pour retrouver exactement la même configuration, il faut également sauvegarder individuellement sur la carte tous les Tones utilisés par ce Patch. Le même principe s'applique en sens inverse, c'est-à-dire quand on écrit en mémoire interne un Patch de carte RAM.

* La fonction de mémorisation globale (Store All, page 158, 164) permet de ramener toutes ces manoeuvres à une seule procédure

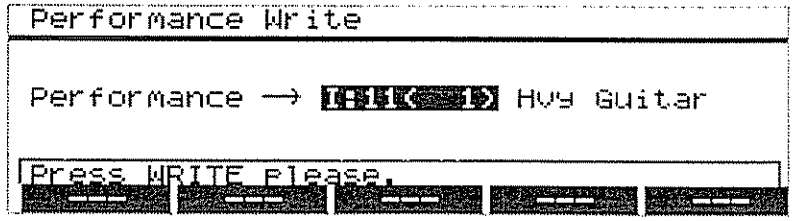
3. Procédures

Voici comment écrire les données de Performance, Patch et Tone

■ Sélection de l'écran d'écriture (Write)

En mode de jeu (Play) ou d'édition (Edit), pressez le bouton WRITE pour obtenir l'écran d'écriture. L'écran d'écriture variera en fonction du mode depuis lequel on presse WRITE (voir page 150)

(Exemple) Si vous pressez WRITE depuis l'écran d'édition de Performance (Performance Edit).



■ Sélection de l'emplacement d'écriture

● Pour écrire une Performance ou un Patch

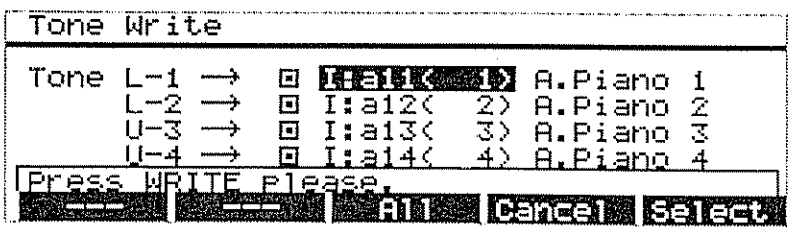
Le curseur sera fixé sur l'emplacement du chiffre

Utilisez [INT/CARD] → ([A/B]) → [BANK] → [NUMBER], ou [INC]/[DEC], [VALUE] pour sélectionner le numéro de Performance ou de Patch dans lequel vous désirez mémoriser les données

* [A/B] sert à l'écriture des Patches.
* Le numéro actuellement sélectionné (et donc édité) est automatiquement proposé en premier comme destination de l'écriture.
* Si vous avez utilisé la commande d'effacement des noms (Name Delete) pour supprimer les noms des données inutiles, il vous sera facile de trouver des emplacements d'écriture appropriés (voir page 158, 166).

● Pour écrire un Tone

L'écran Tone Write (écriture de Tone) est le suivant.


Tone Write
Tone L-1 → ■ I:a11(1) A.Piano 1
L-2 → ■ I:a12(2) A.Piano 2
U-3 → ■ I:a13(3) A.Piano 3
U-4 → ■ I:a14(4) A.Piano 4
Press WRITE please.
All
Cancel
Select

En plus du Tone sélectionné en écran d'édition, vous pouvez aussi écrire en mémoire les Tones des autres sections appartenant à la même Tone Palette.

Pour sélectionner un Tone, déplacez le curseur jusqu'à son numéro et pressez [F5] Select. A chaque pression de ce bouton, l'affichage alterne en sélection ([■]) et non sélection ([ ])

* La sélection peut aussi s'opérer en changeant le numéro de Tone sélectionné par le curseur.

Pour sélectionner les quatre Tones, pressez F3 [All].

Pour annuler toute sélection, pressez F4 [Cancel].

Utilisez INT/CARD → (A/B) → BANK → NUMBER , ou INC / DEC VALUE pour sélectionner le numéro de Tone dans lequel vous désirez mémoriser les données.

- Le numéro actuellement sélectionné (et donc édité) est automatiquement proposé en premier comme destination de l'écriture.
- Si vous avez utilisé la commande d'effacement des noms (Name Delete) pour supprimer les noms des données inutiles, il vous sera facile de trouver des emplacements d'écriture appropriés (voir page 158, 166).

■ Exécution de la procédure d'écriture

Après avoir spécifié la partie de mémoire servant de destination à l'écriture, pressez WRITE. L'écran vous demandera «Are you sure? Press ENTER please» (Etes-vous sûr? Si oui, veuillez presser ENTER). Si vous êtes sûr de vouloir écrire les données, pressez ENTER. Pour annuler la procédure sans écrire, pressez EXIT.

Si la destination de l'écriture est interne, le commutateur de protection mémoire de la face arrière doit être sur Off de façon à permettre l'écriture. Si vous tentez une écriture avec ce commutateur sur On, le message «**Internal Memory Protect On! (EXIT)**» apparaîtra. Pressez n'importe quel bouton pour retourner en écran d'écriture. Placez le commutateur de protection sur Off et recommencez l'opération.

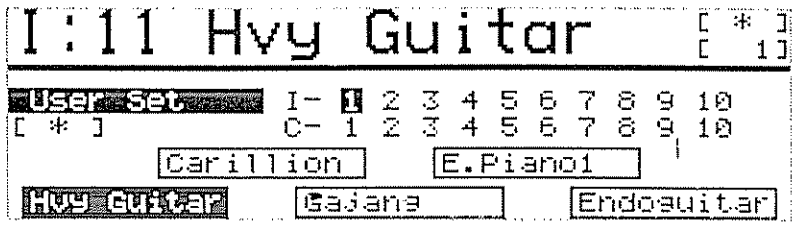
Une fois la procédure d'écriture exécutée, vous retournez à l'écran auquel vous étiez quand vous avez pressé [WRITE]. Une fois les données écrites, n'oubliez pas de remettre le commutateur de protection sur On.

En procédure d'écriture de Tone, si vous avez choisi la même destination pour deux Tones ou plus, l'écran affichera «**Check Destination Numbers!**». Si vous êtes sûr de vouloir écrire les données, pressez [ENTER]. Pour annuler la procédure sans écrire, pressez [EXIT] et re-spécifiez les destinations de l'écriture (si vous écrivez deux Tones ou plus de l'aire temporaire dans un même emplacement de la mémoire, toutes les données, exceptées celles du dernier Tone écrit, seront perdues).

4. Comment assigner une Performance à un User Set

Pour assigner une Performance à un bouton de fonction (F1 – F5) en écran User Set, suivez la procédure ci-dessous

■ Spécifiez la Performance à assigner



① Pressez [PLAY] pour obtenir l'écran User Set.

② Utilisez [▲]/[▼]/[►]/[◄] afin de choisir le groupe de User Sets da. lequel vous désirez faire l'assignation.

* Pour sélectionner un groupe de la mémoire interne, utilisez les boutons [BANK] (1–8) et pour sélectionner un groupe sur carte RAM, utilisez les boutons [NUMBER] (1–8) Les groupes 9 et 10 ne peuvent pas être sélectionnés par cette méthode et nécessitent le déplacement du curseur.

* Quand vous sélectionnez un nouveau groupe, le User Ser actuellement en mémoire temporaire est perdu puisque remplacé (voir page 78)

Ne changez plus de groupe avant que la procédure d'écriture ne soit terminée.

* Si aucune carte RAM n'est insérée, les groupes de carte RAM ne peuvent bien sûr pas être sélectionnés.

③ Pressez le bouton de fonction auquel vous désirez assigner une Performance.

La Performance actuellement assignée à ce bouton s'affichera en négatif.

④ Pressez [PERFORMANCE] (pour obtenir la liste des Performances) (utilisez [INT/CARD], [BANK] et [NUMBER] pour sélectionner la Performance que vous désirez assigner (veillez à presser [NUMBER] en dernier).

* Si aucune carte RAM n'est insérée, les Performances de carte RAM ne peuvent bien sûr pas être sélectionnées.

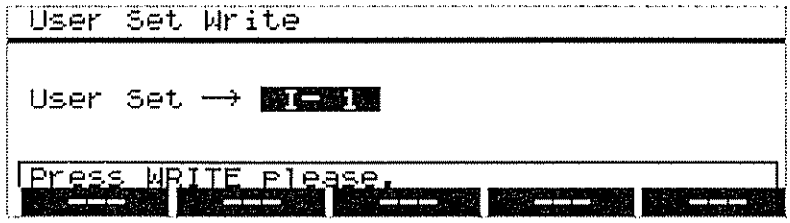
⑤ Pressez [EXIT] ou [PLAY] pour retourner en écran User Set.

Le nom de la Performance sélectionnée apparaîtra face au bouton auquel elle doit être assignée (le bouton de fonction que vous avez pressé)

⑥ Répétez les étapes ③ à ⑤ pour assigner une Performance à chaque bouton de fonction.

■ Appelez l'écran d'écriture (Write)

Une fois les Performances assignées aux boutons de fonction, pressez WRITE pour obtenir l'écran d'écriture de User Set



■ Sélectionnez l'emplacement de l'écriture

Le curseur est positionné sur le numéro de groupe.

Utilisez INC / DEC ou VALUE pour choisir le groupe dans lequel écrire le User Set.

* Quand vous écrivez un User Set, vous avez le choix entre mémoire interne et carte RAM.

■ Exécution de la procédure d'écriture

Une fois la destination spécifiée, pressez WRITE. L'écran vous demandera «**Are you sure? Press ENTER please.**» (Etes-vous sûr? Si oui, veuillez presser ENTER). Si vous êtes sûr de vouloir écrire les données, pressez ENTER. Pour annuler la procédure sans écrire, pressez EXIT.

Si la destination de l'écriture est interne, le commutateur de protection mémoire de la face arrière doit être sur Off de façon à permettre l'écriture. Si vous tentez une écriture avec ce commutateur sur On, le message «**Internal Memory Protect On! (EXIT)**» apparaîtra. Pressez n'importe quel bouton pour retourner en écran d'écriture. Placez le commutateur de protection sur Off et recommencez l'opération.

Si la destination de l'écriture est sur la carte RAM, le commutateur de protection mémoire de la carte doit être sur Off de façon à permettre l'écriture. Si vous tentez une écriture avec ce commutateur sur On, le message «**RAM Card Memory Protect On! (EXIT)**» apparaîtra. Pressez n'importe quel bouton pour retourner en écran d'écriture. Placez le commutateur de protection sur Off et recommencez l'opération.

Une fois la procédure d'écriture exécutée, vous retournez à l'écran User Set. Une fois les données écrites, n'oubliez pas de remettre le commutateur de protection sur On.

2 COMMAND

Plusieurs commandes utiles sont possibles, vous permettant de faire de multiples copies de données similaires, d'initialiser des données ou de les éditer

1. Types de commandes

Les commandes peuvent être classées en fonction du type de données qu'elles affectent

● Réglages des canaux

Dans les écrans du mode de jeu (Play) ou dans l'écran 24 System Setup, pressez COMMAND pour éditer les réglages de canaux MIDI.

C'est le même écran que celui obtenu par Command depuis l'édition de Performance

● Command en édition de Performance

Dans les écrans d'édition de Performance (Performance Edit), pressez [COMMAND] pour éditer les données de Performance. Le menu obtenu offre copie (Copy), initialisation (Initialize) échange (Exchange), réglages des canaux (CH Setting) et mémorisation globale (Store All)

● Command en édition de Patch

Dans les écrans d édition de Patch (Patch Edit), pressez [COMMAND] pour éditer les données de Patch. Le menu obtenu offre copie (Copy), initialisation (Initialize), échange (Exchange) et mémorisation globale (Store All)

● Command en édition de Tone

Dans les écrans d'édition de Tone (Tone Edit), pressez [COMMAND] pour éditer les données de Tone. Le menu obtenu offre copie (Copy), initialisation (Initialize), échange (Exchange), paramètres des Tones d'origine (Orig. Tone PRM) et mémorisation globale (Store All)

● Name Delete (effacement de nom)

Dans les écrans de listes de Performances, Patches et Tones, pressez [COMMAND] pour effacer un nom.

* Les commandes ne peuvent pas être effectuées dans les écrans suivants (presser [COMMAND] n'aura aucun effet)
  - Ecrans Rhythm Setup et Data Transfer/CH Name du mode Edit
  - Ecrans Orig. Tone (PCM) Play ou ROM Play
  - Ecran Jump
  - Ecran Write

2. Fonctions des commandes

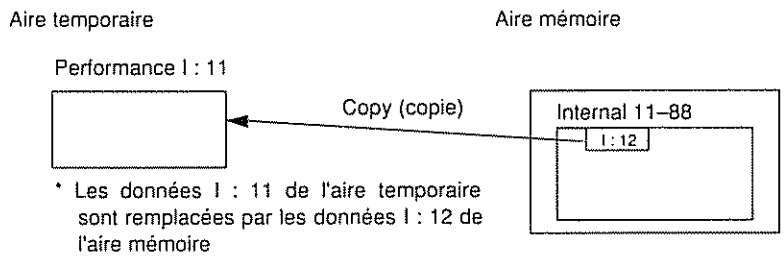
Copie, initialisation et échange sont des commandes communes à Performance, Patch et Tone

* Si ce sont des données internes qui ont été copiées dans l'aire temporaire, ces commandes copieront/échangeront les données dans l'aire mémoire interne. Si ce sont des données de carte RAM qui ont été copiées dans l'aire temporaire, ces commandes copieront/échangeront les données dans la carte mémoire.

● Copy (copie)

Copie toutes les données de l'aire mémoire spécifiée dans l'aire temporaire. Cette commande de copie est utile lorsque vous désirez créer des données multiples aux réglages similaires.

(Exemple) Quand une copie de Performance est accomplie


Aire temporaire
Aire mémoire
Performance I : 11
Copy (copie)
Internal 11–88
I : 12
* Les données I : 11 de l'aire temporaire sont remplacées par les données I : 12 de l'aire mémoire

● Initialize (initialisation)

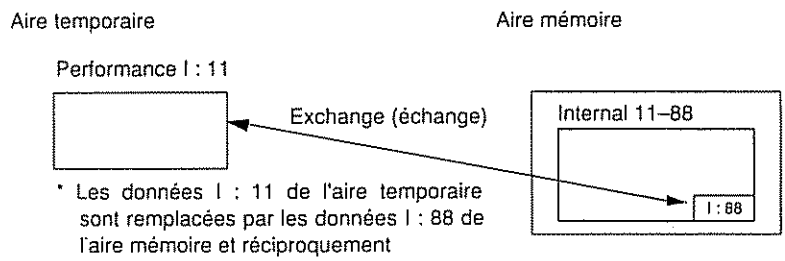
Initialise les données de l'aire temporaire.

* La page 182 vous donne les valeurs d'initialisation pour chaque type de donnée.

● Exchange (échange)

Echange les données de l'aire temporaire avec celles de l'aire mémoire spécifiée. Cette commande d'échange est utile si vous désirez vérifier la destination d'une procédure d'écriture car vous pouvez ainsi comparer données éditées et non éditées.

(Exemple) Quand un échange de Performance est accompli


Aire temporaire
Aire mémoire
Performance I : 11
Exchange (échange)
Internal 11–88
I : 88
* Les données I : 11 de l'aire temporaire sont remplacées par les données I : 88 de l'aire mémoire et réciproquement

■ Commandes spéciales

Ces commandes sont nommées CH Setting, Orig. Tone PRM, Store All et Name Delete.

● CH Setting

Les modes de jeu (play) et d'édition (Edit) comprennent des écrans dans lesquels les canaux MIDI peuvent être modifiés (mode Play: MIDI OUT. Part PRM 1; mode Edit: 2 Part Setting, 6 MIDI Palette, 24 System Setup). Toutefois, le canal de commande (control channel) du System setup ne peut pas être réglé sur un canal déjà employé dans un de ces écrans (c'est-à-dire employé par une des Parties ou par une des sections de la palette MIDI). Sinon, le canal de commande serait mis hors fonction et ne pourrait pas être utilisé bien que l'écran continue d'afficher son numéro. Pour éviter les problèmes, cet écran vous permet de visualiser tous les canaux pendant l'édition

● Orig. Tone PRM

Quand vous changez de Tone d'origine en écran Tone PRM, seule l'onde PCM est en fait changée. Si vous désirez également obtenir le nom et les paramètres de TVA du Tone d'origine, utilisez cette commande.

● Store All

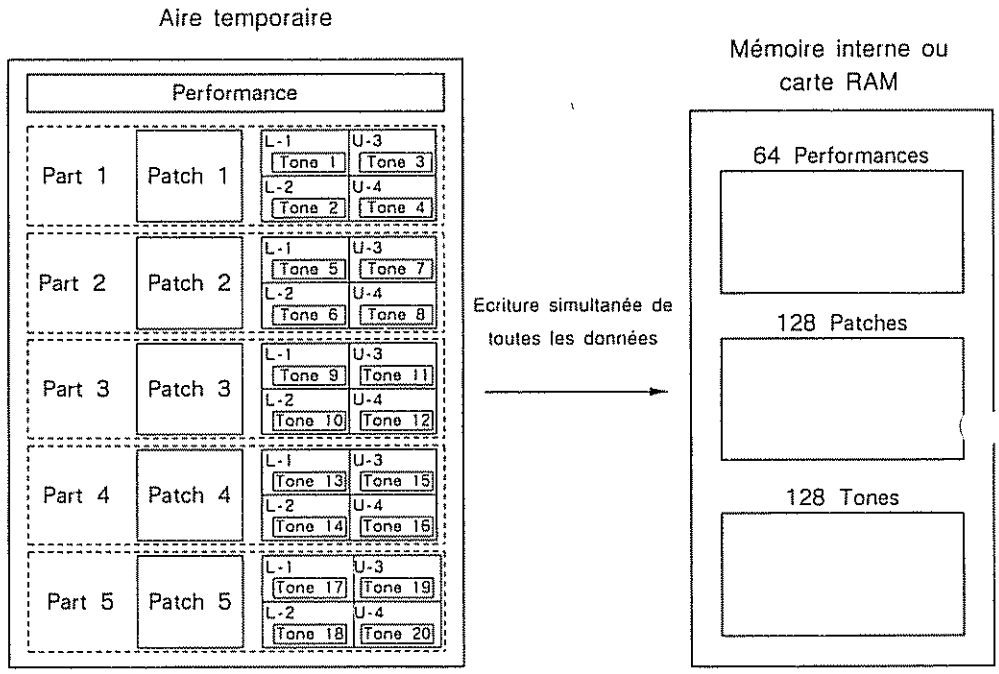
Quand vous utilisez la commande d'écriture (Write), vous devez écrire individuellement chaque type de données en mémoire. Toutefois, cette commande Store All ou mémorisation globale permet d'écrire en un seul coup toutes les données en mémoire. Cette commande est particulièrement utile lorsque vous avez édité un grand nombre de données en mode d'édition (Edit) et que vous désirez les écrire en mémoire.

* Les données de l'aire temporaire sont, comme leur nom l'indique, temporaires et seront perdues si vous sélectionnez d'autres données ou si vous éteignez l'instrument avant de les avoir mémorisées.

Si ce sont des données internes qui ont été copiées dans l'aire temporaire, la commande écrira les données dans l'aire mémoire interne. Si ce sont des données de carte RAM qui ont été copiées dans l'aire temporaire, la commande écrira les données dans la carte mémoire.

Toutefois, la commande Store All vous permet de choisir librement le lieu de stockage, mémoire interne ou carte RAM, quelle que soit la provenance des données de l'aire temporaire.

Cette fonction est utile lorsque vous désirez écrire en mémoire interne des données de carte RAM etc.



● Name Delete

Cette commande efface les noms des Performances, Patches et Tones inutiles de la mémoire interne, de façon à éviter toute confusion avec d'autres données.

Si vous avez utilisé cette commande pour effacer les noms des données inutiles, il vous sera plus facile de trouver des emplacements de mémoire servant de destination aux procédures d'écriture (Write) et de mémorisation globale (Store All).

* La commande Name Delete ne concerne pas l'aire temporaire mais efface les noms directement en mémoire interne. Les données autres que les noms ne sont pas affectées.

3. Remarques pour l'exécution d'une commande (Command)

- Quand vous exécutez une commande, les données des aires temporaire ou de mémoire seront modifiées aussi veillez à bien avoir compris la portée d'une commande avant de l'effectuer
- Les données affectées par une commande sont les données affichées à l'écran et non pas obligatoirement les données jouées au clavier (KB PART). Par exemple, si KB PART est la Partie 1 et que l'écran d'édition de Patch (Edit Patch) affiche la Partie 2, ce sont les réglages du Patch choisi en Partie 2 qui seront affectés (voir page 95, «Edition d'une Partie»).
- Quand vous échangez les données d'un Patch, toutes les Performances utilisant ce Patch seront affectées
- Quand vous échangez les données d'un Tone, tous les Patches utilisant ce Tone seront affectés
- Quand vous exécutez une commande Copy/Initialize/Exchange, les données de plus bas niveau de l'aire temporaire peuvent être perdues (voir page 81).

4. Procédures

Il existe cinq procédures différentes pour exécuter une commande: la première est commune à Copy, Initialize et Exchange, la deuxième concerne CH Setting, la troisième Orig Tone PRM, la quatrième Store All et la cinquième Name Delete.

■ Pour exécuter la copie, l'initialisation ou l'échange de données

Suivez la procédure ci-dessous

● Passez à l'écran menu (Command Menu)

Pressez [COMMAND] pour obtenir ce menu. Le menu obtenu dépendra de l'écran depuis lequel on y accède (voir page 156).

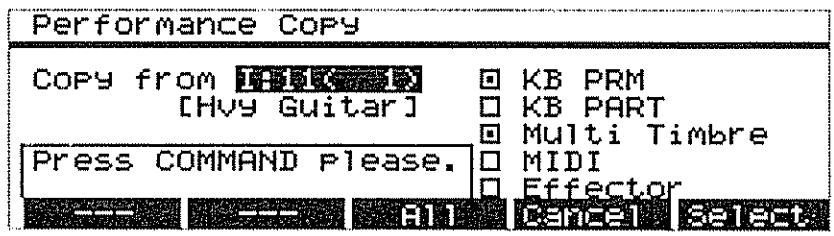
(Exemple) Si vous pressez [COMMAND] depuis un écran d'édition de Performance (Edit Performance)

● Sélectionnez une commande

Utilisez les boutons de fonction pour choisir la commande devant être exécutée: Copy, Initialize ou Exchange

[F1] → Copy, [F2] → Initialize, [F3] → Exchange

(Exemple) Si vous pressez [F1] Copy pour sélectionner l'écran de copie.



● Spécifiez les données à traiter

Déplacez le curseur sur une valeur (de Performance, Patch ou Tone) et utilisez ([A/B]) → [BANK] → [NUMBER], ou [INC]/[DEC], [VALUE] pour sélectionner le numéro de mémoire que la commande affectera

* Utilisez [A/B] pour les commandes concernant Patches ou Tones
* En écran d'initialisation (Initialize), vous ne pouvez pas choisir les données auxquelles s'appliquera l'initialisation, celle-ci concernant toujours les données actuellement sélectionnées

● Sélectionnez les paramètres

L'écran affichera le groupe de paramètres affectés par la commande. Les commandes peuvent s'effectuer pour des groupes particuliers

Déplacez le curseur sur le groupe voulu et pressez F5 Select. Chaque fois que vous pressez le bouton, l'écran alterne entre sélection (■) et non-sélection (□).

Pressez F3 All pour sélectionner tous les groupes
Pressez F4 Cancel pour annuler toute sélection.

	Groupe	Paramètre
Performance (Command)	KB PRM	Paramètres de l'écran 1 KB PRM
	KB PART	Paramètres des écrans 2 Part Setting et 3 Int CTRL Map en KB PART * Quand KB PART est réglé sur partie rythmique, les paramètres de 3 CTRL Map sont inefficaces
	Multi Timbre	Paramètres des écrans 2 Part Setting et 3 Int CTRL Map en KB PART de toutes les Parties exceptée la Partie choisie en KB PART.
	MIDI	Paramètres des écrans 4 MIDI CTRL Map, 5. MIDI OUT et 6 MIDI Palette.
	Effector	Paramètres de l'écran 7 Effector.
Patch (Command)	Patch Common	Paramètres de l'écran 8 Patch Common
	Patch L/U PRM	Paramètres de l'écran 9 Patch L/U PRM
	Palette Lower	Paramètres des écrans 10 Palette L–1 et 11 Palette L–2
	Palette Upper	Paramètres des écrans 12. Palette U–3 et 13 Palette U–4.
Tone (Command)	Tone PRM	Paramètres de l'écran 14. Tone PRM.
	Pitch	Paramètres de l'écran 15 Tone Pitch * Les paramètres relatifs à la DLM ne sont pas compris
	TVF	Paramètres de l'écran 16 Tone TVF.
	TVA	Paramètres de l'écran 17. Tone TVA.
	LFO	Paramètres de l'écran 18. Tone LFO.

● Exécution de la commande

Une fois effectuée la sélection du groupe auquel s'appliquera la commande, pressez COMMAND. L'écran vous demandera «**Are you sure? Press ENTER please.**» (Etes-vous sûr? Si oui, veuillez presser ENTER). Si vous êtes sûr de vouloir exécuter la commande, pressez ENTER. Pour annuler la procédure sans effectuer la commande, pressez EXIT.

Si la destination de l'échange est interne, le commutateur de protection mémoire de la face arrière doit être sur Off de façon à permettre l'échange. Si vous tentez un échange avec ce commutateur sur On, le message «**Internal Memory Protect On! (EXIT)**» apparaîtra. Pressez n'importe quel bouton pour retourner en écran d'échange. Placez le commutateur de protection sur Off et recommencez l'opération.

Si la destination de l'échange est sur la carte RAM, le commutateur de protection mémoire de la carte doit être sur Off de façon à permettre l'échange. Si vous tentez un échange avec ce commutateur sur On, le message «**RAM Card Memory Protect On! (EXIT)**» apparaîtra. Pressez n'importe quel bouton pour retourner en écran d'échange. Placez le commutateur de protection sur Off et recommencez l'opération.

Une fois la commande exécutée, vous retournez à l'écran dans lequel vous vous trouviez avant de presser COMMAND.

* Une fois l'échange opéré, n'oubliez pas de remettre le commutateur de protection sur On

■ Pour modifier le réglage des canaux MIDI

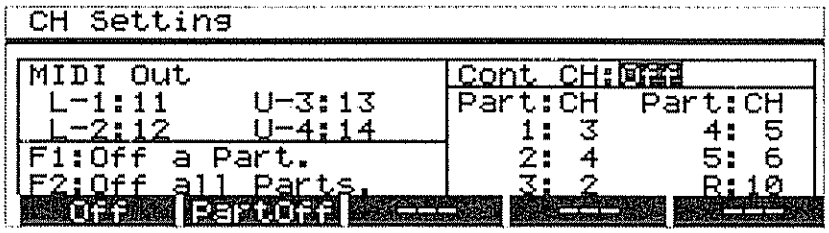
Suivez la procédure ci-dessous.

● Passez à l'écran menu (Command Menu)

Depuis les écrans d'édition de Performance (Edit Performance), pressez [COMMAND] pour obtenir ce menu.

● Sélectionnez la commande

Pressez [F4 CH Set] pour obtenir l'écran suivant.



* Si vous pressez [COMMAND] dans les écrans du mode de jeu (PLAY) ou dans l'écran 24. System Setup, l'écran ci-dessus apparaît immédiatement.

● Faîtes les réglages des canaux

Pour faire les réglages des canaux, amenez le curseur sur le paramètre que vous déisrez modifier et utilisez [INC]/[DEC] ou [VALUE] pour programmer le numéro de canal voulu.

Pressez [F1 Off] pour mettre hors service le canal sélectionné par le curseur.
Pressez [F2 PartOff] pour mettre hors service toutes les Parties (Parties 1–5 et R (rythmique)).

* Les canaux des sections MIDI OUT n'ont pas de réglage Off.

● Retournez à l'écran précédent

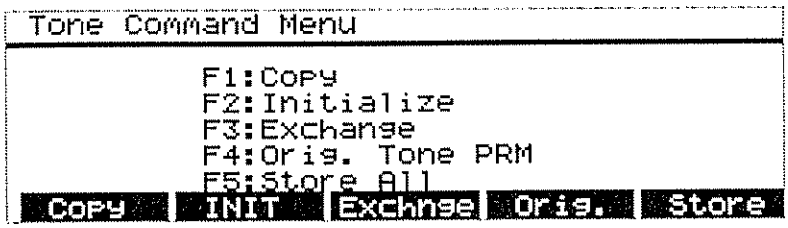
Une fois le réglage des canaux terminé, pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

■ Pour exécuter la commande Orig. Tone PRM

Suivez la procédure ci-dessous.

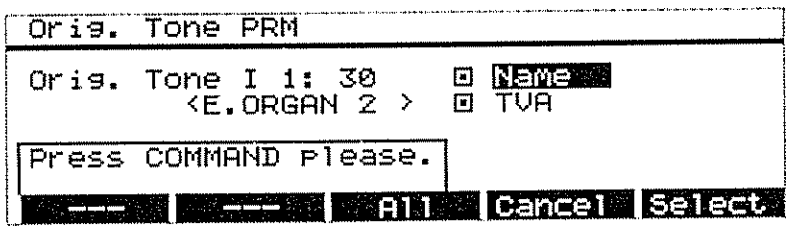
● Passez à l'écran menu (Command Menu)

Depuis les écrans d'édition de Tone (Edit Tone), pressez COMMAND pour obtenir ce menu.



● Sélectionnez la commande

Pressez F4 Orig. pour obtenir l'écran suivant.



● Sélectionnez les paramètres

L'écran affichera le groupe de paramètres du Tone d'origine affectés par la commande. Les commandes peuvent s'effectuer pour des groupes particuliers.

Déplacez le curseur sur le groupe voulu et pressez F5 Select. Chaque fois que vous pressez le bouton, l'écran alterne entre sélection (▣) et non-sélection (☐).

Pressez F3 All pour sélectionner tous les groupes.
Pressez F4 Cancel pour annuler toute sélection.

Name: le nom du Tone d'origine
TVA: les paramètres de TVA du Tone d'origine

● Exécution de la commande

Une fois effectuée la sélection du groupe auquel s'appliquera la commande, pressez COMMAND. L'écran vous demandera «**Are you sure? Press ENTER please.**» (Etes-vous sûr? Si oui, veuillez presser ENTER). Si vous êtes sûr de vouloir exécuter la commande, pressez ENTER. Pour annuler la procédure sans effectuer la commande, pressez EXIT.

Une fois la commande exécutée, vous retournerez à l'écran depuis lequel vous aviez pressé COMMAND.

■ Pour exécuter la commande Store All

Suivez la procédure ci-dessous

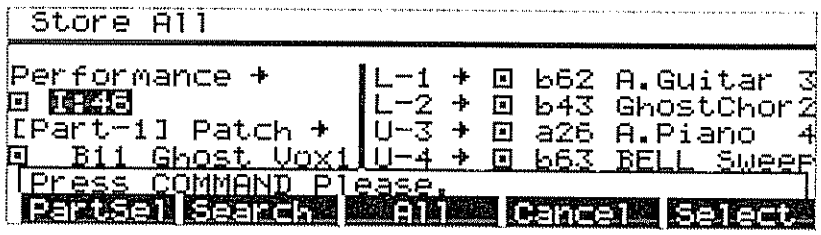
● Passez à l'écran menu (Command Menu)

Pressez COMMAND pour obtenir ce menu. Le menu obtenu dépendra de l'écran depuis lequel on y accède (voir page 156)

(Exemple) Si vous pressez COMMAND depuis un écran d'édition de Performance (Edit Performance)

● Sélectionnez une commande

Pressez F5 Store pour sélectionnez l'affichage suivant



● Spécifiez les données

Vous pouvez choisir d'écrire une Performance, les cinq Patches des Parties 1–5 ou les 20 Tones. L'écran affichera la Performance ainsi que le Patch et les Tones de la Partie actuellement sélectionnée. Quand vous sélectionnerez une nouvelle Partie, le Patch et les Tones changeront.

Amenez le curseur sur les données que vous désirez écrire et pressez F5 Select. Chaque fois que vous pressez le bouton, l'écran alterne entre sélection (■) et non-sélection (□).

Pressez F1 PartSel pour sélectionner la Partie affichée.
Pressez F3 All pour sélectionner toutes les données.
Pressez F4 Cancel pour annuler toute sélection.

* F3 et F4 ne peuvent être utilisés que pour le Patch et les Tones de la Partie actuellement affichée.

● Sélectionnez la destination de l'écriture

Si vous sélectionnez une destination d'écriture interne, la Performance, les Patches et les Tones seront tous écrits en mémoire interne. De la même façon, si vous sélectionnez la carte RAM, les données seront écrites sur la carte RAM. Il n'est pas possible de choisir une combinaison de destinations en mémoire interne et sur carte RAM.

Pour choisir entre mémoire interne et carte RAM, pressez INT/CARD. Vous pouvez aussi déplacer le curseur jusqu'à la Performance et utiliser INC/DEC ou VALUE. I (mémoire Interne) ou C (Carte RAM) sera affiché avec le numéro de la Performance.

* Vous pouvez presser INT/CARD pour choisir la destination même si le curseur n'es pas placé sur la Performance

Pour sélectionner la destination de l'écriture de la Performance, des Patches et des Tones, utilisez (A/B) → BANK → NUMBER, ou INC/DEC, VALUE

* Utilisez A/B pour la sélection de Patches ou Tones
* Le numéro actuellement sélectionné sera automatiquement proposé comme destination d'écriture.

F2 Search entraîne une recherche automatique des destinations dont le nom a été effacé (Name Delete).

* Si vous avez utilisé la commande d'effacement de nom (Name Delete) pour supprimer les noms de données inutiles, il sera plus facile de trouver des destinations d'écriture (voir page 158, 166).
* Le symbole «✻» affiché à gauche du numéro de destination indique que les données de l'aire temporaire ont été éditées mais pas encore mémorisées.

Si vous changez la destination d'écriture d'un Patch, le paramètre de sélection du Patch dans la Performance sera automatiquement modifié pour correspondre à la nouvelle destination choisie. De la même façon, si vous changez la destination d'écriture d'un Tone, le paramètre de sélection de Tone dans le Patch sera modifié pour correspondre à la nouvelle destination choisie. Cette fonction assure la conservation du résultat sonore même après une procédure d'écriture.

● Exécution de la commande

Une fois sélectionnée la destination de l'écriture, pressez COMMAND. L'écran vous demandera «**Are you sure? Press ENTER please.**» (Etes-vous sûr? Si oui, veuillez presser ENTER). Si vous êtes sûr de vouloir exécuter la commande, pressez ENTER. Pour annuler la procédure sans effectuer la commande, pressez EXIT.

Si la destination de l'écriture est interne, le commutateur de protection mémoire de la face arrière doit être sur Off de façon à permettre l'écriture. Si vous tentez une écriture avec ce commutateur sur On, le message «**Internal Memory Protect On! (EXIT)**» apparaîtra. Pressez n'importe quel bouton pour retourner en écran d'écriture. Placez le commutateur de protection sur Off et recommencez l'opération.

Si la destination de l'écriture est sur la carte RAM, le commutateur de protection mémoire de la carte doit être sur Off de façon à permettre l'écriture. Si vous tentez une écriture avec ce commutateur sur On, le message «**RAM Card Memory Protect On! (EXIT)**» apparaîtra. Pressez n'importe quel bouton pour retourner en écran d'écriture. Placez le commutateur de protection sur Off et recommencez l'opération.

Une fois la commande exécutée, vous retournez à l'écran dans lequel vous vous trouviez avant de presser COMMAND. N'oubliez pas de replacer le commutateur de protection en position Off.

Si vous avez choisi la même destination pour deux Patches (ou Tones) ou plus, l'écran affichera «**Check Destination Numbers!**». Si vous êtes sûr de vouloir écrire les données, pressez ENTER. Pour annuler la procédure sans écrire, pressez EXIT et re-spécifiez les destinations de l'écriture (si vous écrivez deux Patches (ou Tones) ou plus de l'aire temporaire dans un même emplacement de la mémoire, toutes les données, exceptées celles du dernier Patch ou Tone écrit, seront perdues).

Pour exécuter la commande Name delete

Suivez la procédure ci-dessous

Sélectionnez l'affichage de liste

Sélectionnez un écran avec liste de Performances, Patches ou Tones (voir page 44, 45, 90, 91).

Sélectionnez les données

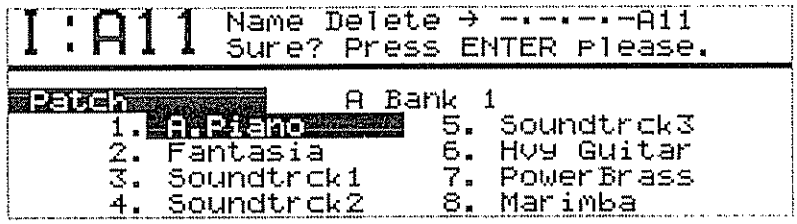
Utilisez ([A/B]), [BANK], [NUMBER] pour sélectionner Performance, Patch ou Tone dont vous désirez effacer le nom (veillez à presser [NUMBER] en dernier)

* Utilisez [A/B] pour la sélection de Patch ou de Tone.

Exécution de la commande

Pressez [COMMAND] pour appeler l'écran suivant

(Exemple) Si vous pressez [COMMAND] depuis l'écran de liste des Patches.



L'écran vous demandera «**Sure? Press ENTER please.**» (Etes-vous sûr? Si oui, veuillez presser ENTER). Si vous êtes sûr de vouloir exécuter la commande, pressez [ENTER]. Pour annuler la procédure sans effectuer la commande, pressez [EXIT].

Quand vous exécutez la commande d'effacement de nom (Name Delete), le nom des données change comme ci-dessous et les trois derniers chiffres indiquent le numéro sélectionné.

Performance → – • – • – • – 11
Patch → – • – • – • – A11
Tone → – • – • – • – a11

* Cette commande n'affecte pas l'aire temporaire mais efface les données de nom directement dans l'aire mémoire. Les données autres que celles de nom ne sont p affectées.

Si les données spécifiées sont internes, le commutateur de protection mémoire de la face arrière doit être sur Off de façon à permettre l'effacement. Si vous tentez un effacement avec ce commutateur sur On, le message «**Internal Memory Protect On! (EXIT)**» apparaîtra. Pressez n'importe quel bouton pour retourner en écran d'effacement. Placez le commutateur de protection sur Off et recommencez l'opération.

Si les données spécifiées sont sur la carte RAM, le commutateur de protection mémoire de la carte doit être sur Off de façon à permettre l'effacement. Si vous tentez un effacement avec ce commutateur sur On, le message «**RAM Card Memory Protect On! (EXIT)**» apparaîtra. Pressez n'importe quel bouton pour retourner en écran d'éffacement. Placez le commutateur de protection sur Off et recommencez l'opération.

Une fois la commande exécutée, vous retournez à l'écran d'affichage de liste. N'oubliez pas de replacer le commutateur de protection en position Off.

Chapitre 5

Appendice

1 MESSAGES D'ERREUR

● **Internal Battery Low! (EXIT)**

Cause: La pile de sauvegarde de mémoire interne du D–70 est trop faible.

Remède: Contactez le service après vente Roland (si vous pressez [EXIT], vous passerez en écran User Set et pourrez continuer à jouer).

● **RAM Card Battery Low! (EXIT)**

Cause: La pile de sauvegarde de la carte RAM est trop faible.

Remède: Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent. Sauvegardez les données sur une autre carte RAM et remplacez la pile de la carte comme indiqué dans le mode d'emploi de cette dernière.

● **No RAM Card! (EXIT)**

Cause: Il n'y a pas de carte RAM insérée dans la fente, ou du moins correctement insérée, et vous essayez de sélectionner une mémoire de carte RAM.

Remède: Insérez correctement une carte RAM dans la fente prévue à cet effet (pressez [EXIT] pour revenir à l'écran précédent).

● **Improper RAM Card! (EXIT)**

Cause: La carte insérée dans la fente n'est pas au format D–70 ou bien c'est une carte PCM.

Remède: Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent. Pour pouvoir utiliser une nouvelle carte RAM (vierge) ou une carte RAM déjà utilisée par un autre instrument que le D–70, vous devez la formater en écran 25.D.Xfer ↔ C. La carte RAM sera formatée et le contenu de la mémoire interne du D–70 sera automatiquement inscrit sur la carte. Veuillez utiliser des cartes RAM M–256E.

Remède: Si vous avez inséré la carte par erreur, ôtez-la immédiatement (pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent).

● **Internal Memory Protect On! (EXIT)**

Cause: Le commutateur de protection de la mémoire interne est réglé sur On, et les procédures d'écriture, commande ou transfert de données ne peuvent être effectuées

Solution: Pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage précédent (Write, Command ou Data Transfer), placez le commutateur de protection de la face arrière sur Off et reprenez la procédure.

● **RAM Card Memory Protect On! (EXIT)**

Cause: Le commutateur de protection de la carte RAM est réglé sur On et les procédures d'écriture, de commande ou transfert de données ne peuvent être effectuées.

Solution: Pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage précédent (Write, Command ou Data Transfer), placez le commutateur de protection de la carte RAM sur Off et reprenez la procédure.

● **Are you sure? Press ENTER please.**

Cause: Cet affichage apparaîtra lorsque vous exécuterez une procédure d'écriture (Write) de commande (Command), de transfert de données (Data Transfer), etc.

Solution: Pour accomplir la procédure, pressez [ENTER]. Pour la quitter sans l'effectuer, pressez [EXIT].

● **Complete**

Cause: Le traitement nécessaire à l'écriture, à une commande ou au transfert des données, etc., est terminé.

Solution: Attendez un court instant, et l'affichage précédent réapparaîtra.

● **Check Destination Numbers! (EXIT)**

Cause: Ce message apparaîtra lorsque la même destination d'écriture a été choisie pour deux Patches (ou Tones) ou plus lors de la procédure d'écriture, ou lors de la procédure de mémorisation globale (Store all)

Solution: Pour écrire les données malgré tout, pressez [ENTER]. Pour annuler la procédure sans écrire, pressez [EXIT], ce qui vous amènera à l'écran d'écriture de Tones ou de mémorisation globale (Store All). Spécifiez alors une destination différente pour chacun des Patches ou Tones.

● **Transmitting Exclusive**

Cause: Des messages exclusifs sont en cours de transmission. Si le message exclusif est court, ce message n'apparait pas.

Solution: Attendez l'affichage du message «Complete» puis l'apparition de l'écran précédent.

● **Receiving Exclusive.**

Cause: Des messages exclusifs sont en cours de réception. Si le message exclusif est court, ce message n'apparaît pas.

Solution: Attendre.

● **Exclusive Data Error! (EXIT)**

Cause: Lors de la réception de données du système exclusif, une erreur a été relevée dans le checksum, la longueur de données ou le format

Solution: Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent. Vérifiez les câbles MIDI et les données transmises et reprenez la procédure.

● **Exclusive Communication Error! (EXIT)**

Cause: Ce message apparaîtra lors d'un transfert de données si celles-ci n'ont pas été correctement transférées (par ex. durant une transmission bi-directionnelle (Handshake) lorsque l'appareil récepteur était en cours de production d'une note et a refusé la communication).

Solution: Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent. Vérifiez les connexions et le statut de l'autre appareil et reprenez la procédure

● **Handshake Mode Timeout Occured! (EXIT)**

Cause: Ce message sera affiché si l'autre appareil cesse de répondre durant une procédure bi-directionnelle (handshake).

Solution: Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent. Vérifiez les connexions, les numéros d'unité et reprenez la procédure.

● **MIDI Buffer Full! (EXIT)**

Cause: Le D-70 reçoit plus de données MIDI qu'il ne peut en traiter simultanément.

Solution: Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent. Vérifiez si une grande quantité de données nécessitant du traitement en réception (changements de programme, etc.) est transmise continuellement ou non.

● **Too Much Note Event (EXIT)**

Cause: Le D-70 reçoit de trop nombreux messages de note.

Solution: Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent. Vérifiez si de trop nombreuses notes ont été simultanément pressées et si des messages de note excessifs sont reçus en prise MIDI IN.

2 MAUVAIS FONCTIONNEMENTS

■ Pas de son

- Le D-70, l'ampli, la table de mixage, etc. sont-ils sous tension?
- Les connexions ont-elles été faites correctement?
- ○ Avez-vous confondu les sorties Mix Out et les sorties Direct Out? Vérifiez les réglages d'assignation de sortie (voir pages 53, 112, 131).
- Les câbles de connexion sont-ils fonctionnels?
- Les volumes de l'ampli, de la table de mixage ou de la source sonore MIDI externe sont-ils baissés?
- Le volume du D-70 est-il baissé?

[Source sonore interne]
- ○ Vérifiez la position du curseur de volume général.
- ○ Vérifiez le niveau de sortie déterminé pour chaque Partie (voir pages 66, 98).
- ○ Vérifiez le niveau du Patch spécifié pour chaque Patch (voir pages 53, 107).
- ○ Vérifiez le niveau spécifié pour chaque section de la Tone Palette (voir page 109).
- ○ Vérifiez le niveau déterminé dans le TVA de chaque Tone (voir page 124).
- ○ Vérifiez le niveau déterminé pour chaque touche dans le TVA des Tones rythmiques (voir page 134).
- ○ Si la fonction de niveau est assignée à un curseur de la Tone Palette, vérifiez la position de celui-ci (voir page 54).
- ○ Si la fonction TVA est assignée à Cl/Exp Pedal, vérifiez la position du curseur ou de la pédale.

[MIDI OUT]
- ○ Vérifiez le volume MIDI déterminé dans chaque section de la palette MIDI (voir page 104).
- ○ Si la fonction de volume MIDI est assignée aux curseurs de la Tone Palette, vérifiez la position des curseurs (voir page 69).
- ○ Si la fonction de volume (changement de commande n°7) est assignée à Cl/Exp Pedal, vérifiez la position du curseur ou de la pédale.
- Les niveaux de sortie des Parties ont-ils été baissés par la réception de messages de volume MIDI?
- Le paramètre Local SW de System Setup est-il sur Off? (voir page 139).
- KB Part est-elle réglée sur Off? (vour pages 67, 96)
- Certaines sections sont-elles coupées (mute)?
- ○ Coupure de chaque section de la Tone Palette (voir pages 43, 113)
- ○ Coupure de chaque section de la Palette MIDI (voir pages 44, 104).
- Les limites de Zone sont-elles réglées correctement?
- ○ Comment est la Zone de la Partie par rapport au mode de clavier? (voir pages 54, 57, 66, 98, 108)
- ○ Si le mode de clavier est Zone, vérifiez la Zone déterminée pour chaque section de la Tone Palette (voir pages 43, 113).
- ○ Si le mode de clavier est Zone, vérifiez la zone déterminée pour chaque section de la palette MIDI (voir pages 44,104).
- Les canaux MIDI sont-ils corrects?
- ○ Vérifiez le canal de chaque Partie (voir pages 66, 98)
- ○ Vérifiez le canal de chaque section de la palette MIDI (voir pages 68, 104)
- ○ Vérifiez les canaux MIDI avant et après avoir sélectionné une Performance.
- La carte PCM choisie comme support de Tone d'origine (media) est-elle correctement insérée? (voir pages 114, 122)
- Il n'est pas possible de sortir des sonorités au-delà de la tessiture possible pour le Tone d'origine. Référez-vous au tableau des sonorités inclus
- Les paramètres de transposition (Key shift pour le Patch, Pitch Coarse pour le Tone, Source Key et Pitch Coarse pour les Tones rythmiques) ont-ils été réglés de telle façon que la hauteur demandée soit située au-delà de la tessiture possible pour le Tone d'origine? (voir pages 111, 116, 130, 132)
- La fréquence de coupure est-elle baissée? Si le filtre est en mode passe-bas ou passe-bande, et que le paramètre fréquence de coupure est baissé, et que le paramètre ENV Depth est réglé sur «–», il peut ne pas y avoir de son (voir pages 112, 119, 121).
- Vérifiez les réglages de DLM. Certains réglages de DLM peuvent ne produire aucun son (voir page 115).
- Entendez-vous un son en utilisant un casque? Si oui, le problème peut venir des appareils connectés ou des câbles de connexion.
- Le D-70 est muet pendant la réception de messages exclusifs, et lorsque ses données sont ainsi changées.
- Le D-70 est muet lors du changement de Performance ou de Patch.
- Lorsque la fonction Panic est utilisée, il n'y aura pas de son pendant approximativement 4 secondes.
- Le D-70 est-il en mode ROM PLAY (auto-démonstration)? En mode ROM PLAY, le D-70 ne peut pas être joué au clavier ni par réception de messages MIDI.

■ Le volume est incontrôlable

- Seules les sorties Mix Out sont affectées par le curseur de volume général. Pour contrôler le niveau des sorties Direct Out, utilisez l'ampli ou la table de mixage connectés.
- Le paramètre Volume Rx de chaque Partie est-il réglé sur Off? (voir pages 67, 99)

■ La hauteur est fausse/ne change pas

- Le réglage d'accord général (Master Tune) est-il correct? (voir page 137)
- Si l'on excède la tessiture possible pour le Tone d'origine, il n'y aura pas de son suite à l'action d'une commande ou de réglage de transposition. Référez-vous au tableau des sonorités inclus pour connaitre les tessitures des Tones d'origine.

○ Vérifiez valeurs et destinations assignées à la fonction Pitch dans le tableau des commandes du bender ou de Cl/Exp Pedal, etc. (voir pages 64, 71, 96, 99, 101)
○ Vérifiez les réglages de transposition et d'accord fin pour chaque section de la Tone Palette (voir pages 54, 111)
○ Vérifiez les réglages d'accord grossier et d'accord fin pour un Tone ou un Tone ryhtmique (voir pages 116, 132)
○ Vérifiez les réglages de suivi de clavier de la hauteur pour le Tone (voir page 116).
○ Si la hauteur est fausse uniquement pour un Patch ou un Tone particulier, la raison se situe dans les réglages de ce Patch ou ce Tone.

- L'accord de la source sonore MIDI externe est-il correct?
- Vérifiez les réglages de transposition pour chaque section de la palette MIDI (voir pages 69, 104).
- Le pitch bend est-il réglé sur Off sur la source sonore MIDI externe?
- Les réglages de tableau des commandes pour MIDI OUT sont-ils corrects? (voir pages 71, 101)
- La source sonore externe a-t-elle été transposée?
- Un message de pitch bend ayant une valeur autre que 0 a-t-il été reçu sans être suivi d'un retour à 0? Pressez PANIC ou resélectionnez la même Performance.
- Vérifiez les réglages d'Analog Feel (feeling analogique) pour chaque Partie (voir pages 67, 99)

■ Les commandes ne fonctionnent pas

[Source sonore interne]

- Les commandes qui peuvent être utilisées dépendront de la Partie sélectionnée en KB Part (Partie synthé, Partie Rythmique, Off)

○ Si KB Part est une Partie de synthé, toutes les commandes peuvent être utilisées.
○ Si KB Part est la Partie Rythmique, le curseur Brightness et les curseurs de la Tone Palette (contrôlant les niveaux de sortie de la Partie Rythmique) peuvent être utilisés.
○ Si KB Part est sur Off, aucune commande ne peut être utilisée.

- Dans le cas du commutateur au pied (Pedal SW), vérifiez que le paramètre Pedal SW du System Setup est réglé sur Controller Map (tableau des commandes). Si ce paramètre est réglé sur une autre valeur, les réglages du tableau des commandes ne seront pas utilisés (voir page 138).
- Vérifiez les réglages du tableau des commandes pour KB PRM et pour chaque Partie (voir pages 64, 96, 99)
- Selon les données de son, les commandes peuvent ne pas avoir d'effet. Vérifiez les paramètres des données de son.

[Source sonore externe]

- La source sonore MIDI externe est-elle capable de répondre à ce type de message de commande?
- La réception de cette fonction a-t-elle été réglée sur Off sur la source MIDI externe?
- Dans le cas du commutateur au pied (Pedal SW), vérifiez que le paramètre Pedal SW de System Setup est réglé sur Controller Map (tableau des commandes). Si ce paramètre est réglé sur une autre valeur, les réglages du tableau des commandes ne seront pas utilisés (voir page 138).
- Vérifiez le tableau des commandes (Controller Map) de MIDI OUT (voir pages 71, 101).
- Lorsque vous utilisez les curseurs de Tone Palette comme commandes, ceux-ci ne peuvent être utilisés que si vous êtes en écran MIDI OUT et MIDI CTRL MAP du mode Play (voir page 39).

* Des commandes autres que les curseurs de la Tone Palette peuvent être réglées indépendamment pour la source sonore interne (le tableau de commande de chaque Partie, etc.) et pour des sources sonores externes (tableau des commandes MIDI OUT), ce qui signifie qu'une simple commande peut simultanément piloter différentes choses.

La dynamique appliquée au clavier n'a pas l'effet escompté

- Vérifiez la courbe de dynamique et la sensibilité à la dynamique pour le Patch (voir page 107).
- Vérifiez la courbe de dynamique, la sensibilité à la dynamique, l'enveloppe, etc. (TVA) pour le Tone ou le Tone rythmique (voir pages 124, 135).
- Vérifiez la courbe de dynamique et la sensibilité à la dynamique de MIDI OUT (voir pages 102, 103)
- La source sonore MIDI externe peut-elle répondre à la dynamique?

Vous ne pouvez pas sélectionner les sons/émettre des changements de programme

[Pour la sélection de son du D-70]

- Pressez [PERFORMANCE] pour sélectionner une Performance, ou pressez [PATCH] pour sélectionner un Patch. Pour sélectionner un Tone, maintenez enfoncé [TONE/ZONE SELECT] et pressez [TONE] (voir pages 44, 45, 90, 91).
- Le canal sur lequel doivent être reçus les messages de changement de programme est-il réglé correctement? Les messages de changement de programme (65 - 128 seront ignorés sans carte RAM) reçus sur le canal de commande (Control Channel) sélectionneront les Performances. Les messages de changement de programme reçus sur les canaux de chaque Partie sélectionneront les Patches (voir page 49).
- Le paramètre Program Change Rx de chaque Partie est-il réglé sur Off? (voir pages 67, 99)
- Si vous désirez utiliser le commutateur au pied (Pedal SW) pour sélectionner les Performances, assurez-vous que le paramètre Pedal SW de System Setup est réglé sur Performance Up/Down (voir page 138)
- En mode de jeu (Play), quand KB Part est Partie Rythmique, les boutons de façade ne permettent pas de sélectionner Patches ou Tones.
- Il n'est pas possible de sélectionner des sons dans les écrans ROM PLAY et Orig. Tone (PCM) Play.

[Lors de la sélection de son d'une source sonore externe]

- La réception des changements de programme est-elle réglée sur Off pour la source sonore MIDI exteme?
- Les canaux de chaque section de la palette MIDI correspondent-ils aux canaux de la source sonore MIDI externe? (voir pages 68, 104)
- Le MIDI est-il hors fonction (coupé) pour chaque section de la Palette MIDI? Si c'est le cas, aucun message MIDI ne sera transmis (voir pages 44, 104)
- Les messages de changement de programme ont-ils été correctement transmis en temps réel? Pour des détails, référez-vous à la page 46.
- Les numéros de changement de programme transmis correspondent-ils aux numéros de mémoire de son de la source sonore MIDI externe?

Les notes sont interrompues ou carrément muettes

- Le D-70 peut produire jusqu'à 30 notes simultanément y compris les notes à leur stade de relâchement. Il n'est pas possible d'obtenir plus de notes que celà.
- Vérifiez les réglages du mode de clavier du Patch. Dans le cas du mode Layer, 4 Tones pourront être entendus simultanément et cela réduira le nombre maximum de notes simultanées (voir pages 54, 57, 108).
- Vérifiez le mode de dynamique des sections Upper et Lower du Patch. En mode Normal ou Mix, un ou deux Tones seront entendus simultanément et cela affectera le nombre maximum de notes simultanément audibles (voir pages 56, 108).
- Vérifiez les réglages de priorité. Réglez la priorité sur pour les Parties les plus importantes (voir page 67, 98).
- Si la section Lower ou Upper du Patch est réglée sur solo, une seule note pourra être jouée dans cette section même si des accords sont reçus de la part d'un séquenceur (voir pages 53, 56, 109)

■ Aucun effet n'est appliqué

- Vérifiez les réglages d'effet de chaque Partie. Assurez-vous qu'Effect est réglé sur On (voir pages 67, 99).
- Vérifiez les réglages d'assignation de sortie de chaque section. Réglez le paramètre d'assignation de sortie sur Reverb ou Chorus (voir pages 53, 112).
- Vérifiez les niveaux de Reverb ou chorus. Si le niveau est 0, il n'y aura pas d'effet (voir pages 59, 61, 105, 106).
- Le paramètre Pedal SW de System Setup est-il réglé sur Effector? Dans ce cas, l'effet s'appliquera à chaque Partie dont le paramètre Effect est sur On lorsque cette pédale sera enfoncée et uniquement à ce moment (voir page 138).

■ Des notes sont bloquées sur le D-70 ou sur la source sonore MIDI externe

- Pressez le bouton [PANIC].
- Resélectionnez la Performance.
- Vérifiez les connexions par câble MIDI.

■ Le Portamento ne fonctionne pas

- Pour utiliser le Portamento, les conditions suivantes doivent être réunies.

- L'assignation de la section Lower ou Upper est solo.
- Le portamento de Lower ou Upper est réglé sur On.
- Le temps de portamento de Lower ou Upper est supérieur à 0.

Deux types de portamento sont possibles. Pour des détails, référez-vous aux pages 57, 110.

■ L'édition de Tones ne fonctionne pas comme escompté

- La Partie ou la section que vous désirez éditer est-elle correctement sélectionnée? Durant l'édition, le clavier fera jouer la Partie sélectionnée en KB Part et non pas obligatoirement la Partie sélectionnée pour l'édition. L'édition affectera la section sélectionnée à l'écran (voir page 95).
- Dans les écrans d'édition de Tone (Tone Edit), le son est déterminé par les réglages des paramètres de Patch (mode de clavier, fréquence de coupure, résonance, etc.) et le curseur Brightness ainsi que les commandes. Vérifiez les paramètres de Patch (voir page 107).
- Vérifiez les réglages du Tone pour chaque section du Patch. Si les Tones sont coupés, il n'y aura pas de son. Durant l'édition de Tone, coupez les Tones inutiles (voir pages 89, 113).

■ Vous ne pouvez pas utiliser une carte

- Le D-70 peut utiliser les cartes suivantes.

○ Cartes RAM formatées à partir du D-70 (M-256E) (voir page 140)
○ Cartes SN-SPLA (cartes PCM pour série D)
○ Cartes PCM (SN-U110) de la bibliothèque de sons de la série U (certaines de ces cartes ne peuvent pas être utilisées) (voir page 93).

* Les cartes RAM formatées par les autres instruments de la série D ne peuvent pas être utilisées.
* Les cartes de la bibliothèque de sons des autres instruments de la série D (série PN-D10 et PN-D50) ne peuvent pas être utilisées.

■ Vous ne pouvez pas régler les canaux MIDI correctement

- Il est possible de faire les réglages des canaux MIDI en écran de jeu et d'édition, mais il y a également un écran de commande (CH Setting) qui vous permet cette édition tout en visualisant tous les canaux (voir pages 157, 162).

■ Les réglages MIDI OUT ne changent pas.

- Si les réglages MIDI OUT ne changent pas lorsque vous sélectionnez une nouvelle Performance, vérifiez si le paramètre MIDI OUT Link Mode de System Setup est réglé sur Off. Si il est sur On, les réglages MIDI OUT changeront à chaque nouvelle sélection de Performance (voir page 138).

■ Vous ne pouvez pas transmettre de données par messages exclusifs

- Les numéros d'unité des deux appareils correspondent-ils? (voir page 137).
- Le type de données devant être transférées a-t-il été correctement sélectionné? Si les données n'ont pas été correctement sélectionnées, rien ne sera transmis (voir page 139, 142).

3 LISTE DES PARAMETRES

System Setup

	Paramètre	Afficheur	Valeur
	Accord général	M. Tune	-64 – +63
	Canal de contrôle	Control CH	1 – 16, Off
	Commut.réception mess. excl.	Exclusive Rx	On, Off
	Numéro d'unité	Unit Number	1 – 32
	Pédale de sustain	Hold Pedal	Hold, Sostenuto
	Pédale commutateur	Pedal SW	Perform ↑, Perform ↓, Effector, Cont Map
	Mode Link MIDI OUT	MIDI Link	On, Off
	Commutateur Local	Local SW	On, Off
Canal 1 – 16	Nom du canal de transmission (10 caractères)	Tx CH Name	(espace) A – Z a – z 0 – 9 - / + * # . , !

User Set

Fonction	Paramètre	Afficheur	Valeur
F1 – F5	Numéro de Performance	Nom de la Performance	I : 11 – I: 88/C:11 – C: 88

Performance

● Paramètres de clavier

	Paramètre	Afficheur	Valeur
	Nom de Performance (10 caractères)	Nom	(espace) A – Z a – z 0 – 9 - / + * # . , !
	Partie jouée au clavier	KB Part	1 – 5, R, Off
Controller Map (tableau des commandes)			
Commande	Paramètre	Afficheur	Valeur
C1/Exp Pedal [changement de commande n° 6, entrée de données]	Fonction	Function	Pitch bend, TVF, TVA Level, LFO Pitch/TVF/TVA, Portamento Time
	Valeur	Value	0 – 127
			-12 semi – +12 semi
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
	Fonction	Function	Pitch bend, TVF, TVA Level, LFO Pitch/TVF/TVA, Portamento Time
	Valeur	Valeur	0 – 127
			-12 semi – +12 semi
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
Pédale commutateur [changement de commande n° 80, commande d'utilisation générale -5]	Fonction	Function	LFO Pitch, LFO TVF, LFO TVA, Octave Up, Octave Down
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
	Fonction	Function	LFO Pitch, LFO TVF, LFO TVA, Octave Up, Octave Down
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off

● Parties

Partie	Paramètre	Afficheur	Valeur
1 – 5	Canal de réception	CH/Rx CH	1 – 16, Off
	Sélection de Patch	Numéro et nom du Patch	A11 – A88, B11 – B88
	Niveau de sortie	Level/Output Level	0 – 127
	Zone	Zone	do-1 – sol9
			do-1 – sol9
	Priorité	Prior/Priority	On, Off
	Effet	Effect	On, Off
	Feel analogique	A. Feel/Analog Feel	0 – 127
	Commutateur de réception de changement de programme	PG#/P. Change Rx	On, Off
	Comm. de récept. du volume	Vol/Volume Rx	On, Off
R	Canal de réception	CH/Rx CH	1 – 16, Off
	Niveau de sortie	Level/Output Level	0 – 127
	Zone	Zone	do-1 – sol9
			do-1 – sol9
	Priorité	Prior/Priority	On, Off
	Effet	Effect	On, Off
	Comm. de récept. du volume	Vol/Volume Rx	On, Off

	Commande de Map		
Commande	Paramètre	Afficheur	Valeur
Partie 1 – 5 Bender [Bender]	Fonction	Function	Pitch Bend
	Valeur	Value	- 48 – 0 demi-tons
			0 – + 12 demi-tons
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
	Fonction	Function	TVF Cutoff, TVA Level, LFO Pitch, LFO TVF, LFO TVA
	Valeur	Value	0 – 127
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
Partie 1 – 5 Aftertouch [CAf]	Fonction	Function	Pitch Bend, TVF Cutoff, TVA Level, LFO Pitch, LFO TVF, LFO TVA
	Valeur	Value	0 – 127
			- 12 – + 12 demi-tons
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
	Fonction	Function	Pitch Bend, TVF Cutoff, TVA Level, LFO Pitch, LFO TVF, LFO TVA
	Valeur	Value	0 – 127
			- 12 – + 12 demi-tons
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off

Controller Map (tableau des commandes)				
Commande		Paramètre	Afficheur	Valeur
Part 1 – 5	Modulation [Mod]	Fonction	Function	Pitch Bend, TVF Cutoff, TVA Level, LFO Pitch, LFO TVF, LFO TVA
		Valeur	Value	0 – 127
				-12 semi – +12 semi
		Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
		Fonction	Function	Pitch Bend, TVF Cutoff, TVA Level, LFO Pitch, LFO TVF, LFO TVA
		Valeur	Value	-12 semi – +12 semi
		Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
	Hold Pedal [Hold]	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off

● Effets

	Paramètre	Afficheur	Valeur
Reverb	Type de Reverb/Delay	Type	Room 1 – 3, Hall 1, 2, Gate, Delay, Cross Delay
	Temps de Reverb/Delay	Time	0 – 31
	Niveau de Reverb/Delay	Level	0 – 31
	Feedback (répétitions)	Feedback	0 – 31
Chorus	Type de Chorus/Flanger	Type	Chorus 1, 2 FB – Chorus, Flanger Short Delay
	Mode de sortie	Out Mode	Pre Reverb, Post Reverb
	Niveau de Chorus/Flanger	Level	0 – 31
	Temps de Delay	Delay Time/Delay	0 – 31
	Vitesse de Chorus/Flanger	Rate	0 – 31
	Profondeur de Chorus/Flanger	Depth	0 – 31
	Feedback	Feedback	-31 – +31

● MIDI OUT

	Paramètre	Afficheur	Valeur
	Courbe de dynamique	Velo Curve	1 – 4
	Sensibilité à la dynamique	Velo Sens	0 – 127
	Mode de clavier	Key Mode	Layer, Split, Zone
	Point de Split	Split Point	C-1 – G9
	Mode de dynamique	Vel/Velo Mode	Normal, SW, Mix
	Seuil de dynamique (Threshold)	Thr/Threshold	0 – 127

Palette MIDI			
Section	Paramètre	Afficheur	Valeur
L-1 – U-4	Canal de transmission	CH	1 – 16
	Volume MIDI	Volume/Vol	0 – 127
	Numéro de changement de programme	PG #	1 (a11) – 64 (a88), 65 (b11) – 128 (b88)
	Transposition	Xpose	-24 – +24 demi-tons
	Zone	Zone	C-1 – G9
			C-1 – G9
	MIDI	MIDI	On, Off

Controller Map (tableau des commandes)			
Commande	Paramètre	Afficheur	Valeur
Bender	Fonction	Function	Bender
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
	Fonction	Function	C. Chg 0 – 95, After Touch
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
A. Touch	Fonction	Function	C. Chg 0 – 95, Bender Up, Bender Down, After Touch
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
	Fonction	Function	C. Chg 0 – 95, Bender Up, Bender Down, After Touch
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
Modulation	Fonction	Function	C. Chg 0 – 95, Bender Up, Bender Down, After Touch
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
	Fonction	Function	C. Chg 0 – 95, Bender Up, Bender Down, After Touch
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
C1/Exp Pedal	Fonction	Function	C. Chg 0 – 95, Bender Up, Bender Down, After Touch
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
	Fonction	Function	C. Chg 0 – 95, Bender Up, Bender Down, After Touch
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
Pédale commutateur	Fonction	Function	C. Chg 0, – 95
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
	Fonction	Function	C. Chg 0, – 95
	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off
Pédale sustain	Destination	Destination	Lower, Upper, Both, Off

Patch

	Paramètre	Afficheur	Valeur
Common	Nom du Patch (10 caractères)	Nom	(espace) A – Z a – z 0 – 9 – / + ✻ # . , !
	Niveau du Patch	Patch Level	0 – 127
	Courbe de dynamique	Velocity Curve	1 – 4
	Sensibilité à la dynamique	Velocity Sens	0 – 127
	Mode de clavier	Key Mode	Layer, Split, Zone
	Point de Split	Split Point	do-1 – sol9 (C-1 – G9)
Lower/Upper	Mode de dynamique	Velo Mode	Normal, SW, Mix
	Seuil de dynamique (threshold)	Threshold	0 – 127
	Assignation de clavier	K.Assgn/Key Assign	Poly, Solo
	Solo legato	Solo Legato	On, Off
	Portamento	Porta	On, Off
	Mode de portamento	P. Mode	Auto, Normal
	Durée du portamento	P. Time	0 – 127
	Comm. de récept. du portam.	PortRx	On, Off
	Comm. de récep. du panoram.	Pan Rx	On, Off
Tone Palette			
Section	Paramètre	Afficheur	Valeur
L-1 – U-4	Choix du Tone	Numéro et nom du Tone	a11 – a88, b11 – b88
	Niveau	Level	0 – 127
	Transposition (par demi-tons)	K. Shift	- 24 – + 24 demi-tons
	Accord fin	F. Tune	- 64 – + 63
	Fréquence de coupure	Cutoff	- 64 – + 63
	Résonance	Reso	- 64 – + 63
	Durée d'attaque	Attack	- 64 – + 63
	Durée de relâchement	Release	- 64 – + 63
	Assignation de sortie	Output/Out	Reverb, Chorus, Dry, Direct
	Panoramique	Pan	7 > – > < – < 7
	Tone	Tone	On, Off
	Zone		do-1 – sol9 (C-1 – G9)
			do-1 – sol9 (C-1 – G9)

■ Tone

	Paramètre	Afficheur	Valeur
Tone PRM (paramètres de Tone)	Nom du Tone (10 caractères)	Nom du Tone	(espace) A – A a – z 0 – 9 – / + * # . , !
	Media du Tone d'origine	Orig. Media	I1 – 3, D1 – 32, U 1 – 32
	Numéro du Tone d'origine	Orig. Number	1 – 128
	DLM	DLM	On, Off
	Mode	Mode	A, B
	Début	Start	0 – 127
	Longueur	Length	1 – 128
Pitch (hauteur)	Accord grossier	P. Coarse	- 48 – + 48 demi-tons
	Accord fin	P. Fine	- 64 – + 63
	Suivi de clavier de la hauteur	P. KF	(-100, -50, -20, -10, -5, 0, +5, +10, +20, +50, +98, +99 +100, +101, +102, +200) %
	Suivi de clavier de la durée d'enveloppe	ENV KF	(-100, -50, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +130, +150) %
	Durée d'attaque	A. Tim	0 – 127
	Intensité d'attaque	A. Depth	(-48,0 -42, -36, -30, -24, -18, -12, – -1, -0,5, -0,25, 0, +0,25, +0,5, +1 – +12) demi-tons
	Durée de relâchement	R. Tim	0 – 127
	Intensité du relâchement	R. Depth	(-48,0 -42, -36, -30, -24, -18, -12, – -1, -0,5, -0,25, 0, +0,25, +0,5, +1 – +12) demi-tons
TVF	Mode du filtre	Filter	LPF, HPF, BPF, Bypass
	Coupure	Cutoff	0 – 127
	Résonance	Reso	0 – 127
	Courbe de dynamique	V. Curve	1 – 4
	Suivi de clavier de la fréquence de coupure	KF	(-100, -75, -50, -25, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110) %
	Intensité d'action de l'enveloppe	ENV Depth	-64 -- + 63
	Sensibilité à la dynamique de l'action de l'enveloppe	ENV Depth Velo	0 – 127
	Suivi de clavier de la durée d'enveloppe	TIME KF	(-100, -50, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +130, +150)
	Sensibilité à la dynamique de la durée d'enveloppe	TIME Velo	0 – 127
	Sens. à la dynamique de relâch. de la durée d'enveloppe	TIME R. Velo	0 – 127

	Paramètre	Afficheur	Valeur
TVF	Durée d'attaque	A. Time	0 – 127
	Niveau d'attaque	A. Lvl	0 – 127
	Durée de chute 1	D/B, Tim	0 – 127
	Point de jonction chute 1/2	D/B, Lvl	0 – 127
	Durée de chute 2	D/S, Tim	0 – 127
	Niveau de sustain	D/S, Lvl	0 – 127
	Temps de relâchement	R. Tim	0 – 127
TVA	Niveau	Level	0 – 127
	Courbe de dynamique	V. Curve	1 – 4
	Sensibilité à la dynamique	V. Sens	0 – 127
	Suivi de clavier de la durée d'enveloppe	TIME KF	(-100, -50, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +130, +150) %
	Sensibilité de la durée d'enveloppe à la dynamique	TIME Velo	0 – 127
	Sens de la durée d'enveloppe à la dyn. de relâchement	TIME R. Velo	0 – 127
	Durée d'attaque	A. Tim	0 – 127
	Niveau d'attaque	A. Lvl	0 – 127
	Temps de chute 1	D/B, Tim	0 – 127
	Point de jonction chute 1/2	D/B, Lvl	0 – 127
	Temps de chute 2	D/S, Tim	0 – 127
	Niveau de sustain	D/S, Lvl	0 – 127
	Temps de relâchement	R. Tim	0 – 127
LFO	Forme d'onde	Waveform	Triangle, Sine, Square, Saw, Random
	Vitesse	Rate	0 – 127
	Temps de retard	Delay Time	0 – 15
	Temps de montée	Rise Time	0 – 15
	Offset (décalage)	Offset	(-100, -50, 0, +50, +100) %
	Intensité de la mod. de hauteur	Pitch Mod Depth	-64 – + 63
	Intensité de la mod. du TVF	TVF Mod Depth	-64 – + 63
	Intensité de la mod. du TVA	TVA Mod Depth	-64 – + 63

■ Configuration rythmique (Rhythm Setup)

		Paramètre	Afficheur	Valeur
Common		Transposition	Rhythm Shift	- 28 – +24 demi-tons
Note: mi 1 – sol 7	Rhythm PRM	Media du Tone d'origine	Orig. Media	I 1 – 3, D 1 – 32, U 1 – 32
		Numéro du Tone d'origine	Orig. Number	1 – 128
		Note Source	Source Key	Off, C #-1 – G9
		Assourdissement	Mute	Mi1 – Sol7, Off
		Assignation de sortie	Out	Reverb, Chorus, Dry, Direct
		Panoramique	Pan	7 > – > < – < 7
		Mode d'enveloppe	ENV	Sus, No Sus
	Pitch (Hauteur)	Accord grossier	P. Coarse	-12 – +12 demi-tons
		Accord fin	P. Fine	-64 – +63
		Temps d'attaque	A, Tim	0 – 127
		Intensité d'attaque	A, Depth	(-48, -42, -36, -30, -24, -18, -12 – -1, -0.5, -0.25, 0, +0.25, +0.5, +1 – +12) demi-tons
	TVF	Mode de filtrage	Filter	LPF, HPF, BPF, Bypass
		Fréquence de coupure	Cutoff	0 – 127
		Résonance	Reso	0 – 127
		Courbe de dynamique	V. Curve	1 – 4
		Intensité d'enveloppe	ENV Depth	-64 – +63
		Sensibilité à la dynamique de l'intensité d'enveloppe	ENV Depth Velo	0 – 127
		Durée d'attaque	A, Tim	0 – 127
		Niveau d'attaque	A, Lvl	0 – 127
		Durée de chute 1	D/B, Tim	0 – 127
		Point de jonction chute 1/2	D/B, Lvl	0 – 127
		Durée de chute 2	D/S, Tim	0 – 127
		Niveau de sustain	D/S, Lvl	0 – 127
		Durée de relâchement	R, Tim	0 – 127
	TVA	Niveau	Level	0 – 127
		Courbe de dynamique	V. Curve	1 – 4
		Sensibilité à la dynamique	V. Sens	0 – 127
		Durée d'attaque	A, Tim	0 – 127
		Niveau d'attaque	A, Lvl	0 – 127
		Durée de chute 1	D/B, Tim	0 – 127
		Point de coupure de chute	D/B Lvl	0 – 127
		Durée de chute 2	D/S, Tim	0 – 127
		Niveau de sustain	D/S, Lvl	0 – 127
		Durée de relâchement	R, Tim	0 – 127

4 DONNEES D'INITIALISATION

■ Performance

Groupe	Ecran	Paramètres			
KB PRM	1. KB PRM	Name			Space
		KB PART			1
		C1/Exp Pedal			
		Function	Value		Destination
		TVF Cutoff	0		Both
		TVA Level	0		Both
		Pedal SW			
		Function	Value		Destination
		Octave Up			Upper
		Octave Down			Lower
KB PART or Multi Timbre	2. Part setting	Part 1—5	Rx CH		1 (Part 2—5 : Off)
			Pach Select		A11 (1)
			Output Level		127
			Zone		C – 1—G9
			Priority		Off
			Effect		On
			Analog Feel		0
			P. Change Rx		On
			Volume Rx		On
		Part R	Rx CH		10
			Output Level		127
			Zone		C – 1—G9
			Priority		Off
			Effect		On
			Volume Rx		On
	3 Int CTRL Map	Part 1—5	Bender		
			Function	Value	Destination
			Pitch Bend	– 2 + 2	Both
			TVF Cutoff	0	Both
			A. Touch		
			Function	Value	Destination
			TVF Cutoff	0	Both
			TVA Level	0	Both
			Modulation		
			Function	Value	Destination
			LFO Pitch	70	Both
			LFO TVF	0	Both
			Hold Pedal		
			Function	Value	Destination
					Both

Groupe	Ecran	Paramètres		
MIDI	4 MIDI CTRL Map	Bender		
		Function		Destination
		Bender		Both
		C Chg 16/Gen – 1		Off
		A. Touch		
		Function		Destination
		After Touch		Both
		C. Chg 16/Gen – 1		Off
		Modulation		
		Function		Destination
		C Chg 1/Mod		Both
		C Chg 16/Gen – 1		Off
		C1/Exp Pedal		
		Function		Destination
		C. Chg 7/Volume		Both
		C. Chg 16/Gen – 1		Off
		Pedal SW		
		Function		Destination
		C. Chg 16/Gen – 1		Off
		C. Chg 17/Gen – 2		Off
		Hold Pedal		
		Function		Destination
				Both
	5. MIDI OUT	Velo Curve		1
		Velo Sens		127
		Key Mode		Layer
		Split Point		A4
		L/U	Velo Mode	Normal
			Threshold	80
	6. MIDI Palette	L – 1—U—4	CH	1 (L – 2—U – 4 : 2, 3, 4)
			Volume	127
			PG #	1 (a11)
			Xpose	0
			Zone	C – 1—G9
			MIDI	On (L – 2—U – 4 : Off)
Effector	7. Effector	Reverb	Type	Hall 2
			Time	6
			Level	10
			Feedback	0
		Chorus	Type	Chorus 1
			Out Mode	Pre Reverb
			Level	31
			Delay Time	10
			Rate	23
			Depth	5
			Feedback	0

Patch

Groupe	Ecran	Paramètres		
Patch Common	8. Patch Common		Name	Space
			Patch Level	127
			Velocity Curve	1
			Velocity Sens	127
			Key Mode	Layer
			Split Point	A4
Patch L/U PRM	9. Patch L/U PRM	Lower/Upper	Velo Mode	Normal
			Threshold	80
			Key Assign	Poly
			Solo Legato	Off
			Porta	Off
			P. Mode	Auto
			P. Time	12
			PortRx	Off
			Pan Rx	Off
Palette Lower	10. Palette L – 1 11. Palette L – 2	L – 1/L – 2	Tone Select	a11 (1)
			Level	127
			K. Shift	0
			F. Tune	0
			Cutoff	0
			Reso	0
			Attack	0
			Release	0
			Output/Out	Reverb
			Pan	><
			Tone	On (L – 2 : Off)
			Zone	C – 1—G9
Palette Upper	12. Palette U – 3 13. Palette U – 4	U – 3/U – 4	Tone Select	a11 (1)
			Level	127
			K. Shift	0
			F. Tune	0
			Cutoff	0
			Reso	0
			Attack	0
			Release	0
			Output/Out	Reverb
			Pan	><
			Tone	Off
			Zone	C – 1—G9

■ Tone

Groupe	Ecran	Paramètres	
Tone PRM	14. Tone PRM	Tone Name	TVF Piano
		Orig. Media	I 1
		Orig. Number	2
		DLM	Off
		Mode	B
		Start	1
		Length	1
Pitch	15. Tone Pitch	P. Coarse	0
		P. Fine	0
		P. KF	+ 100 %
		ENV KF	0 %
		A, Tim	0
		A, Depth	0
		R, Tim	0
		R, Depth	0
TVF	16. Tone TVF	Filter	LPF
		Cutoff	60
		Reso	0
		V. Curve	2
		KF	+ 20 %
		ENV Depth	+ 25
		ENV Depth Velo	50
		TIME KF	+ 50 %
		TIME Velo	6
		TIME R. Velo	5
		A, Tim	0
		A, Lvl	127
		D/B, Tim	25
		D/B, Lvl	120
		D/S, Tim	85
		D/S, Lvl	20
		R, Tim	34
TVA	17. Tone TVA	Level	127
		V. Curve	2
		V. Sens	55
		TIME KF	+ 50 %
		TIME Velo	12
		TIME R. Velo	5
		A, Tim	0
		A, Lvl	127
		D/B, Tim	25
		D/B, Lvl	120
		D/S, Tim	110
		D/S, Lvl	0
		R, Tim	22
LFO	18. Tone LFO	Waveform	Sine
		Rate	105
		Delay Time	4
		Rise Time	2
		Offset	0
		Pitch Mod Depth	0
		TVF Mod Depth	0
		TVA Mod Depth	0

5 TONE D'ORIGINE

Media I 1 (acoustique)

N	Nom	Limite sup.
1	A. PIANO 1	G9
2	A. PIANO 2	C9
3	A. PIANO 3	G # 8
4	A. PIANO 4	G # 8
5	E. PIANO 1	A8
6	E. PIANO 2	G # 8
7	BRIGHT EP	G # 7
8	E. ORGAN 1	A6
9	E. ORGAN 2	B6
10	E. ORGAN 3	E7
11	E. ORGAN 4	G # 6
12	R. ORGAN	D # 9
13	A. GUITAR	A6
14	E. GUITAR 1	F6
15	E. GUITAR 2	F6
16	HEAVY. EG	F7
17	SLAP 1	G7
18	SLAP 2	G7
19	SLAP 3	G7
20	SLAP 4	G7
21	SLAP 5	G7
22	FINGERED	G7
23	PICKED	A4
24	FRETLESS	G7
25	AC. BASS	A # 5
26	CHOIR	G # 6
27	STRINGS 1	C8
28	STRINGS 2	C8
29	SOFT TP	B7
30	TP/TRB 1	C # 8
31	TP/TRB 2	C # 8
32	TP/TRB 3	C # 8
33	BRASS	A7
34	SAX 1	E7
35	SAX 2	E7
36	SAX 3	E7
37	FLUTE	B7
38	SHAKU	F7
39	CALLIOPE	E9
40	PAN PIPES	G # 7
41	BAGPIPES	F # 8
42	BALAPHONE	D7
43	BTRIMBAO	C7
44	KALIMBA	D7
45	CYMBALON	D7
46	VIB	G7
47	MARIMBA	D7

Media I 2 (synthétiseur)

N	Nom	Limite sup.
1	FANTASYNTH	D # 9
2	JP. STRINGS	G8
3	SYN. VOX 1	F9
4	SYN. VOX 2	F9
5	SYNTH HARP	E9
6	DIGI. BELL	B8
7	FANTA BELL	F # 9
8	DIST 5TH ★	G8
9	SOFT SYN	F # 8
10	BASS LP ★	B7
11	BELL LP	F # 7
12	HARP ATK	G7
13	PIZZ	G8
14	EP WAVE	F # 8
15	CLAVE WAVE	D8
16	LITE WAVE	E8
17	B – 3 WAVE	D8
18	SAX WAVE	E9
19	BLO WAVE	D # 8
20	SYN. WAVE 1	B8
21	SYN. WAVE 2	F # 9
22	SYN. PULSE1	F # 8
23	SYN. PULSE2	F # 8
24	SYN. PULSE3	F # 8
25	SYN. SQUARE	F # 9
26	SYN. TRI	F # 8
27	SYN. SAW 1	F # 8
28	SYN. SAW 2	B8
29	SYN. SAW 3	F # 8
30	DIGITAL 1	D8
31	DIGITAL 2	G8
32	DIGITAL 3	B8
33	DIGITAL 4	B8
34	DIGITAL 5	B8
35	DIGITAL 6	B8
36	DIGITAL 7	D8
37	DIGITAL 8	D8
38	DIGITAL 9	D8
39	WHITENOISE	G # 7
40	BREATH	C8
41	SPECTRUM 1	E9
42	SPECTRUM 2	E9
43	NOISE 1	G # 7
44	NOISE 2	D8

Media I 3 (percussions)

N	Nom	Limite sup.
1	SNAREDRUM1	G5
2	SNAREDRUM2	G5
3	SNAREDRUM3	G5
4	SNAREDRUM4	G5
5	SNAREDRUM5	G5
6	KICK 1	G5
7	KICK 2	G5
8	KICK 3	G5
9	KICK 4	G5
10	TOM 1	G5
11	TOM 2	G5
12	HI – HAT	G5
13	CHINA CYM	G5
14	CRASH CYM	G5
15	RIDE BELL	G5
16	SIDE STICK	G5
17	STICKS	G5
18	CABASA	G5
19	CLAPS	G5
20	COWBELL	G5
21	808 SNARE	G5
22	808 HI – HAT	G5
23	808 TOM	G5
24	ELEC TOM	G5
25	808 CLAVES	G5
26	CLICK	G7
27	AGOGO	D7
28	ORCH HIT	G # 6

- La limite supérieure représente la valeur obtenue lorsque le P.KF (suivi de clavier) est réglé sur "+100%".
- Lorsqu'un Tone d'origine marqué ★ est sélectionné, le Pitch Bend peut ne pas être en fonction.

6 DLM

Des exemples sont décrits ci-dessous. Vous les trouverez utiles pour créer vos propres sons

Tone d'origine			DLM (on)		
Nom	Media	Numéro	Mode	Début	Longueur
R. ORGAN	I 1	12	A	80	1
R. ORGAN	I 1	12	A	83	1
R. ORGAN	I 1	12	B	29	1
SYN. TRI	I 2	26	B	4	20
SYN. TRI	I 2	26	B	117	1
SYN. TRI	I 2	26	B	125	1
SYN. SAW 3	I 2	29	B	8	1
NOISE 2	I 2	44	B	40	1

7 REGLAGES D'USINE

■ User Set

Groupe		N /Nom de la Performance
I – 1	F1	I : 46 Ghosties
	F2	I : 74 12 StrGuit
	F3	I : 43 SpitBrass1
	F4	I : 62 ChorusBell
	F5	I : 11 D Piano + 1
I – 2	F1	I : 22 Slow n Low
	F2	I : 14 BellRhodes
	F3	I : 81 Asialon
	F4	I : 24 Pipes 1
	F5	I : 54 DLMoogBs 1
I – 3	F1	I : 25 HornString
	F2	I : 66 Wow Jet
	F3	I : 47 Mondo Poly
	F4	I : 78 Drum Kit
	F5	I : 37 Cool Vibes
I – 4	F1	I : 57 Jazz Split
	F2	I : 31 SuperClav
	F3	I : 61 Prologue
	F4	I : 82 BaliDancer
	F5	I : 34 DLM Keys 1
I – 5	F1	I : 55 Schizoid !
	F2	I : 36 * Quasar *
	F3	I : 48 There Bs 1
	F4	I : 38 Tibet Bell
	F5	I : 44 Sax Octave

Groupe		N /Nom de la Performance
I – 6	F1	I : 68 SpaceDream
	F2	I : 21 Stirrings
	F3	I : 77 GuitarMIDI
	F4	I : 45 SynthBones
	F5	I : 87 Lab Jet
I – 7	F1	I : 51 LeadSynth1
	F2	I : 83 Hyper Pad
	F3	I : 58 DLMoogBs 2
	F4	I : 13 Rhodes 1
	F5	I : 53 Lead Vox
I – 8	F1	I : 26 StringsVox
	F2	I : 15 Tack Piano
	F3	I : 72 Organ
	F4	I : 75 Big Guitar
	F5	I : 86 Sweepster
I – 9	F1	I : 63 NiteSprite
	F2	I : 17 MIDI Piano
	F3	I : 18 BandRhodes
	F4	I : 27 Ffflute
	F5	I : 23 JP – Strings
I – 10	F1	I : 42 EnsmblHorn
	F2	I : 88 G – Finale
	F3	I : 28 Calliopead
	F4	I : 52 LeadSynth2
	F5	I : 71 ClickLesly

Performance

N	Nom de la Performance
11 (1)	D Piano + 1
12 (2)	Grandioso
13 (3)	Rhodes 1
14 (4)	BellRhodes
15 (5)	Tack Piano
16 (6)	AcPia + Str
17 (7)	MIDI Piano
18 (8)	BandRhodes
21 (9)	Stirrings
22 (10)	Slow n Low
23 (11)	JP – Strings
24 (12)	Pipes 1
25 (13)	HornString
26 (14)	StringsVox
27 (15)	Ffflute
28 (16)	Calliopead
31 (17)	SuperClav
32 (18)	StickDecay
33 (19)	DLM Synth
34 (20)	DLM Keys 1
35 (21)	Guitivitty
36 (22)	* Quasar *
37 (23)	Cool Vibes
38 (24)	Tibet Bell
41 (25)	Fuzz Brass
42 (26)	EnsmblHorn
43 (27)	SpitBrass1
44 (28)	Sax Octave
45 (29)	SynthBones
46 (30)	Ghosties
47 (31)	Mondo Poly
48 (32)	There Bs 1

N°	Nom de la Performance
51 (33)	LeadSynth1
52 (34)	LeadSynth2
53 (35)	Lead Vox
54 (36)	DLMoogBs 1
55 (37)	Schizoid !
56 (38)	Slap Bass
57 (39)	Jazz Split
58 (40)	DLMoogBs 2
61 (41)	Prologue
62 (42)	ChorusBell
63 (43)	NiteSprite
64 (44)	Freezer
65 (45)	SweepSpace
66 (46)	Wow Jet
67 (47)	Mother Pad
68 (48)	SpaceDream
71 (49)	ClickLesly
72 (50)	Organ
73 (51)	Perc. Organ
74 (52)	12 StrGuit
75 (53)	Big Guitar
76 (54)	Funk Mute
77 (55)	GuitarMIDI
78 (56)	Drum Kit
81 (57)	Asialon
82 (58)	BaliDancer
83 (59)	Hyper Pad
84 (60)	Shaku Zulu
85 (61)	Shuu – Doon
86 (62)	Sweepster
87 (63)	Lab Jet
88 (64)	G – Finale

Patch

N	Nom du Patch
A11 (1)	GrandPf Sw
A12 (2)	Grandioso
A13 (3)	Rhodes 1
A14 (4)	BellRhodes
A15 (5)	Tack Piano
A16 (6)	Grand + Strg
A17 (7)	MIDI Piano
A18 (8)	MIDI Stack
A21 (9)	Strings
A22 (10)	Slow n Low
A23 (11)	JP – Strings
A24 (12)	Pipes 1
A25 (13)	Horns + Str
A26 (14)	StringsVox
A27 (15)	Ffflute
A28 (16)	Calliopead
A31 (17)	Dual Clav
A32 (18)	Wave Synth
A33 (19)	DLM Synth
A34 (20)	DLM Pf – Gtr
A35 (21)	Guitivitty
A36 (22)	* Quasar *
A37 (23)	Cool Bells
A38 (24)	Reso Bell
A41 (25)	Mix Brass
A42 (26)	HornEnsmbl
A43 (27)	SynBrass
A44 (28)	SaxOctarve
A45 (29)	Horn Plus
A46 (30)	E. Trumpets
A47 (31)	MIDI Poly2
A48 (32)	DLM Ensmbl

N	Nom du Patch
A51 (33)	Lead Synth
A52 (34)	Solo Synth
A53 (35)	Lead Vox
A54 (36)	Reso Lead
A55 (37)	DLM Piano1
A56 (38)	New Slap
A57 (39)	Vibes + Bass
A58 (40)	DLM Bass 1
A61 (41)	Prologue
A62 (42)	PPP Vox
A63 (43)	NiteSprite
A64 (44)	D50 Layer
A65 (45)	Sweep Str
A66 (46)	Wow Stack
A67 (47)	Pad BBrass
A68 (48)	EE Pad
A71 (49)	ClickLesly
A72 (50)	FullOrgan
A73 (51)	ClickOrgan
A74 (52)	12 StrGuit
A75 (53)	Big Guitar
A76 (54)	FunkGit Sw
A77 (55)	GuitPnoStr
A78 (56)	DigitalSax
A81 (57)	Asia
A82 (58)	BaliDancer
A83 (59)	HyperFlute
A84 (60)	Shak Filt
A85 (61)	Shuu – Doon
A86 (62)	Talking
A87 (63)	Lab Jet
A88 (64)	G – Finale

N	Nom du Patch
B11 (65)	Ghost Vox1
B12 (66)	Wonderous1
B13 (67)	DLM Bass 2
B14 (68)	SynBones
B15 (69)	Ghost Vox2
B16 (70)	Jan Bass 1
B17 (71)	Reso 2Bell
B18 (72)	DLM Bass 3
B21 (73)	— • — • — • — B21
B22 (74)	— • — • — • — B22
B23 (75)	— • — • — • — B23
B24 (76)	— • — • — • — B24
B25 (77)	— • — • — • — B25
B26 (78)	— • — • — • — B26
B27 (79)	— • — • — • — B27
B28 (80)	— • — • — • — B28
B31 (81)	— • — • — • — B31
B32 (82)	— • — • — • — B32
B33 (83)	— • — • — • — B33
B34 (84)	— • — • — • — B34
B35 (85)	— • — • — • — B35
B36 (86)	— • — • — • — B36
B37 (87)	— • — • — • — B37
B38 (88)	— • — • — • — B38
B41 (89)	— • — • — • — B41
B42 (90)	— • — • — • — B42
B43 (91)	— • — • — • — B43
B44 (92)	— • — • — • — B44
B45 (93)	— • — • — • — B45
B46 (94)	— • — • — • — B46
B47 (95)	— • — • — • — B47
B48 (96)	— • — • — • — B48

N	Nom du Patch
B51 (97)	— • — • — • — B51
B52 (98)	— • — • — • — B52
B53 (99)	— • — • — • — B53
B54 (100)	— • — • — • — B54
B55 (101)	— • — • — • — B55
B56 (102)	— • — • — • — B56
B57 (103)	— • — • — • — B57
B58 (104)	— • — • — • — B58
B61 (105)	— • — • — • — B61
B62 (106)	— • — • — • — B62
B63 (107)	— • — • — • — B63
B64 (108)	— • — • — • — B64
B65 (109)	— • — • — • — B65
B66 (110)	— • — • — • — B66
B67 (111)	— • — • — • — B67
B68 (112)	— • — • — • — B68
B71 (113)	— • — • — • — B71
B72 (114)	— • — • — • — B72
B73 (115)	— • — • — • — B73
B74 (116)	— • — • — • — B74
B75 (117)	— • — • — • — B75
B76 (118)	— • — • — • — B76
B77 (119)	— • — • — • — B77
B78 (120)	— • — • — • — B78
B81 (121)	— • — • — • — B81
B82 (122)	— • — • — • — B82
B83 (123)	— • — • — • — B83
B84 (124)	— • — • — • — B84
B85 (125)	— • — • — • — B85
B86 (126)	— • — • — • — B86
B87 (127)	— • — • — • — B87
B88 (128)	— • — • — • — B88

* Aucune donnée de son n'est écrite dans certains Patches du groupe B préprogrammés par le fabricant, car les noms ont été effacés (voir pages 158 et 166). Utilisez-les comme Patches destination où seront écrits les Patches édités

Tone

N	Nom du Tone
a11	A. Piano p1
a12	A. Piano f1
a13	A. Piano p2
a14	A. Piano f2
a15	E. Piano pp
a16	E. Piano ff
a17	Cymbalon 1
a18	E. Piano 1
a21	Digi Bell1
a22	E. Piano 2
a23	DigiAttack
a24	A. Piano 3
a25	Strings 1
a26	A. Piano 4
a27	SynRhodes1
a28	Vox Sweep
a31	Agogo 1
a32	RMIcomp 1
a33	Strings 2
a34	Str Pad 1
a35	Rosin. Pad1
a36	Jp. Strings1
a37	Strings 3
a38	DLM STR P1
a41	DLM STR P2
a42	TrumpBone1
a43	Strings 4
a44	Choir 1
a45	Syn Vox 1
a46	Pan Pipes1
a47	Flute 1
a48	Calliope 1

N	Nom du Tone
a51	Wave 1Clav
a52	Wave 2Clav
a53	Digital 1
a54	Digital 2
a55	ToothPk5In
a56	DLM P – Gtr
a57	MarimbaSp
a58	Digi Bell2
a61	WetDigital
a62	FltDigital
a63	Digital 3
a64	Vibes 1
a65	FantaBell1
a66	Lite Wave2
a67	Str Pad 2
a68	DLM SYNBRS
a71	DLM HORN 2
a72	REAL HORN
a73	TrumpBone2
a74	BrassEns 1
a75	Saw 2
a76	Saw 1
a77	Brass 1
a78	Sax 1
a81	Sax 2
a82	Sax 3
a83	TrumpBone3
a84	DLM HORN 1
a85	SoftTrump1
a86	Syn. Mut – Tp
a87	Lite Bell1
a88	Polysyn 1

N	Nom du Tone
b11	Syn. Saw 2
b12	Syn. Saw 1
b13	Solo2Synth
b14	GhostChoir
b15	Syn Vox 2
b16	SlapRezBas
b17	DLM 1
b18	DLM 2
b21	SlapBass2 +
b22	Vibes 2
b23	AcoustBas1
b24	DLM BASS 1
b25	DLM BASS 2
b26	Prologue
b27	Syn. VoxPad
b28	Str Pad 3
b31	Reso. Synth
b32	FantaBell2
b33	Syn Vox 3
b34	DLM RESPAD
b35	Fast Str
b36	Noise Fall
b37	Vibe Rise
b38	Str Pad 3
b41	Happy Org1
b42	Slow Str 1
b43	GhostChor2
b44	JP Pad 1
b45	Lesli Org2
b46	Click Org1
b47	E. Organ 10
b48	E. Organ 11

N	Nom du Tone
b51	R. Organ 1
b52	B – 3 Wave
b53	A. Guitar 1
b54	A. Guitar 2
b55	Syn. Slap 1
b56	Heavy. Eg 2
b57	Dist 5th 1
b58	Funk Git 1
b61	Funk Git 2
b62	A. Guitar 3
b63	BELL Sweep
b64	Sax 4
b65	Reso. Syn 2
b66	Cymbalon 2
b67	A. Guitar 4
b68	PolySyn 3
b71	Balaphone
b72	Pan Pipes2
b73	Syn Vox 4
b74	Shaku 1
b75	Shuu –
b76	– Doon
b77	Sweep Down
b78	Vox
b81	Sweep up
b82	FretIsBas1
b83	Cymbl Fall
b84	Orch Hit
b85	Snare Drum
b86	Crash Cym
b87	A. Piano 5
b88	SynRhodes2

■ Configuration rythmique (Rhythm Setup)

		Tone original			
		Nom	Media	Numéro	Note source
	28	KICK 2	I 3	7	C4
	29	HI – HAT	I 3	12	D # 4
	30	HI – HAT	I 3	12	D # 4
	31	TOM 2	I 3	11	G3
	32	TOM 2	I 3	11	C4
	33	TOM 1	I 3	10	G # 4
	34	TOM 2	I 3	11	F4
	35	KICK 2	I 3	7	C4
	36	KICK 1	I 3	6	A # 3
C2	37	SIDE STICK	I 3	16	C # 4
	38	SNAREDRUM5	I 3	5	D4
	39	CLAPS	I 3	19	A # 3
	40	SNAREDRUM1	I 3	1	C # 4
	41	TOM 1	I 3	10	A3
	42	HI – HAT	I 3	12	E4
	43	TOM 2	I 3	11	G3
	44	HI – HAT	I 3	12	E4
	45	TOM 1	I 3	10	D4
	46	HI – HAT	I 3	12	E4
	47	TOM 2	I 3	11	C4
	48	TOM 1	I 3	10	G # 4
C3	49	CRASH CYM	I 3	14	D4
	50	TOM 2	I 3	11	F4
	51	RIDE BELL	I 3	15	B3
	52	CHINA CYM	I 3	13	C4
	53	STICKS	I 3	17	C4
	54	SNAREDRUM1	I 3	1	Off
	55	CRASH CYM	I 3	14	A4
	56	COWBELL	I 3	20	B3
	57	CRASH CYM	I 3	14	F4
	58	SNAREDRUM3	I 3	3	D # 4
	59	RIDE BELL	I 3	15	C # 4
	60	KICK 3	I 3	8	C4
C4	61	STICKS	I 3	17	A4
	62	808 SNARE	I 3	21	F # 4
	63	CLAPS	I 3	19	B2
	64	SNAREDRUM2	I 3	2	F # 3
	65	808 TOM	I 3	23	A2
	66	808 HI – HAT	I 3	22	E4
	67	808 TOM	I 3	23	E3
	68	808 HI – HAT	I 3	22	E4
	69	CABASA	I 3	18	A # 3
	70	808 HI – HAT	I 3	22	E4
	71	808 CLAVES	I 3	25	E4
	72	KICK 4	I 3	9	C4
C5	73	SNAREDRUM1	I 3	1	D # 4
	74	SNAREDRUM4	I 3	4	D4
	75	SNAREDRUM1	I 3	1	Off
	76	SNAREDRUM1	I 3	1	Off
	77	SNAREDRUM1	I 3	1	Off
	78	SNAREDRUM1	I 3	1	Off
	79	808 SNARE	I 3	21	C4
	80	808 TOM	I 3	23	C # 3
	81	808 CLAVES	I 3	25	B3
	82	SNAREDRUM1	I 3	1	Off
	83	808 TOM	I 3	23	G3
	84	KICK 3	I 3	8	C4
C6	85	KICK 4	I 3	9	C4
	86	SNAREDRUM3	I 3	3	D4
	87	SNAREDRUM4	I 3	4	C4
	88	SNAREDRUM5	I 3	5	C4
	89	ELEC TOM	I 3	24	B3
	90	808 HI – HAT	I 3	22	D # 4
	91	ELEC TOM	I 3	24	E4
	92	CHINA CYM	I 3	13	C # 4
	93	ELEC TOM	I 3	24	A4
	94	RIDE BELL	I 3	15	A4
	95	808 TOM	I 3	23	G2
	96	SNAREDRUM1	I 3	1	B3
C7	97	CABASA	I 3	18	F # 3
	98	BREATH	I 2	40	D4
	99	CHINA CYM	I 3	13	D # 4
	100	BREATH	I 2	40	C6
	101	NOISE 1	I 2	43	C4
	102	HI – HAT	I 3	12	A0
	103	NOISE 1	I 2	43	G3

* Lorsque la note source est réglée sur Off, aucun son n'est produit.

8 A PROPOS DU MIDI

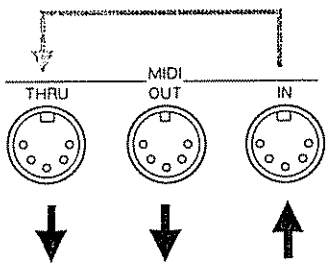
MIDI signifie "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instrument de musique). C'est un standard international qui permet à des données concernant la musique jouée ou les changements de sonorités faits d'être échangées entre différents instruments. Tant qu'ils sont compatibles MIDI, tous les appareils, quelles que soient leurs différences de modèle ou de fabricant, peuvent échanger les données qu'ils sont à même de comprendre. Avec le MIDI, des événements tels que l'enfoncement de touches sur un clavier ou celui d'une pédale sont traités comme des données MIDI.

1. Comment les messages MIDI sont transmis et reçus

Tout d'abord, nous expliquerons comment les messages MIDI sont transmis et reçus.

A propos des prises MIDI

Pour l'échange des données MIDI, les trois types de prise représentés ci-contre sont utilisés. Des câbles MIDI seront connectés à ces prises, de différentes façons selon la méthode d'utilisation.



MIDI IN: reçoit les données venant d'un autre appareil MIDI.

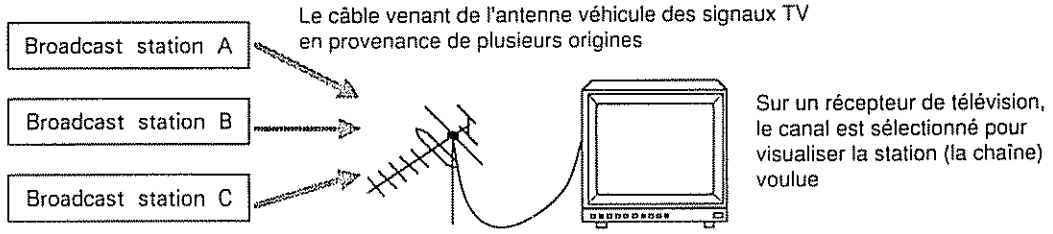
MIDI OUT: transmet les données générées par l'unité.

MIDI THRU: renvoit une exacte copie des données reçues en MIDI IN.

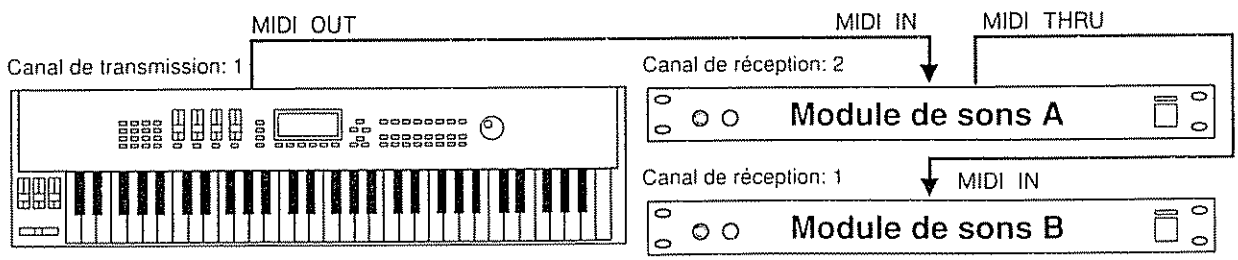
- En théorie, n'importe quel nombre d'appareils MIDI peuvent être connectés les uns aux autres à l'aide des prises MIDI THRU. Mais il est meilleur de considérer que seulement 4 ou 5 appareils peuvent être utilisés, ceci en raison du risque de détérioration du signal MIDI si le chaînage d'appareils est trop important.

Canaux MIDI

Avec le MIDI, un simple câble peut être utilisé pour transporter différents ensembles d'informations de jeu pour plusieurs appareils MIDI. Les canaux MIDI sont en quelque sorte similaires aux canaux d'un récepteur de télévision. Sur un téléviseur, différents programmes venant de différentes chaînes peuvent être visualisés en changeant de canal. Ceci est possible, car l'information est convoyée sur un canal particulier et le récepteur, étant réglé sur un canal, pourra visualiser un type d'émission particulier.


Broadcast station A
Broadcast station B
Broadcast station C
Le câble venant de l'antenne véhicule des signaux TV en provenance de plusieurs origines
Sur un récepteur de télévision, le canal est sélectionné pour visualiser la station (la chaîne) voulue

Les canaux disponibles avec le MIDI vont de 1 à 16. Quand un instrument de musique (le récepteur) est réglé pour que son canal corresponde au canal MIDI utilisé par l'appareil de transmission, les données MIDI sont transmises et reçues. Quand les canaux MIDI sont réglés comme indiqué ci-dessous et que vous jouez sur le clavier, le son ne sera produit que par le module de sons B.



2. Messages MIDI utilisés par le D–70

De façon à convoyer la plus grande variété possible d'expressions musicales, le MIDI a été doté d'un grand nombre de types de données (messages). Les messages MIDI peuvent être divisés en deux types principaux: les messages qui sont traités individuellement par canal (messages de canal) et les messages qui sont traités indépendamment des canaux (messages de système).

■ Messages traités pour chaque canal MIDI (messages de canal)

Ces messages sont utilisés pour convoyer les événements de jeu. Dans la plupart des circonstances, ils suffisent à procurer les commandes nécessaires. Les résultats spécifiques obtenus par les différents types de messages MIDI sont déterminés par les réglages de la source sonore les recevant.

● Messages de Notes

Ces messages véhiculent ce qui est joué sur le clavier. Certains messages de notes sont les suivants:

Numéro de note	Numéro identifiant la touche jouée.
Note on	Une touche est enfoncée.
Note off	Une touche est relâchée
Dynamique	Force (vitesse) avec laquelle la touche est enfoncée.

* Les numéros de notes utilisent les numéros 0 à 127 et correspondent aux positions des touches. Le do médian (C4) a le numéro 60.

● Messages de Pitch Bend

Ce sont des messages qui véhiculent l'action du levier de Bender (pour modifier la hauteur).

● Messages d'aftertouch

Ces messages véhiculent le fonctionnement de l'aftertouch. Il y a deux types d'aftertouch, par canal et polyphonique. L'aftertouch par canal donne une commande basée sur chaque canal MIDI, quelle que soit la touche qui a été pressée plus fortement, l'effet s'applique de façon égale à toutes les notes du même canal MIDI. Dans la plupart des cas, l'aftertouch par canal est celui auquel on fait référence quand on parle simplement d'aftertouch.

L'aftertouch polyphonique apporte une commande individuelle par note. Même si elle utilise le même canal MIDI que d'autres notes, toute touche à laquelle la pression appliquée est p[importante aura un effet différent et indépendant. Le D–70 ne peut transmettre que l'aftertouch par canal.

Les réglages d'aftertouch d'un appareil détermineront comment les messages d'aftertouch seront transmis et reçus.

● Messages de changement de programme

Ces messages sont utilisés pour véhiculer l'information concernant les changements de sonorité. Les sons sont changés à l'aide de numéros de programme allant de 1 à 128. Le D–70 peut recevoir les messages de changement de programme pour sélectionner les Performances et les Patches. Les messages de changement de programme reçus sur le canal de contrôle du System Setup sélectionneront les Performances, et ceux reçus sur le canal de la Partie sélectionneront les Patches de cette Partie. Pour plus de détails, référez-vous à la page 49.

● Données de changement de commande

Ces messages vous permettent de commander le vibrato, le sustain, le volume, le panoramique, etc. afin d'obtenir un jeu musical plus expressif. Chaque fonction est différenciée par un numéro de commande. Les fonctions qui peuvent être commandées dépendent de chaque appareil MIDI.

Messages traités indépendamment des canaux MIDI (messages de système)

Les messages de système comprennent les messages exclusifs, l'information nécessaire au jeu synchronisé, ainsi que des données de contrôle du bon fonctionnement. Sur le D–70, ce sont principalement les messages exclusifs qui seront traités.

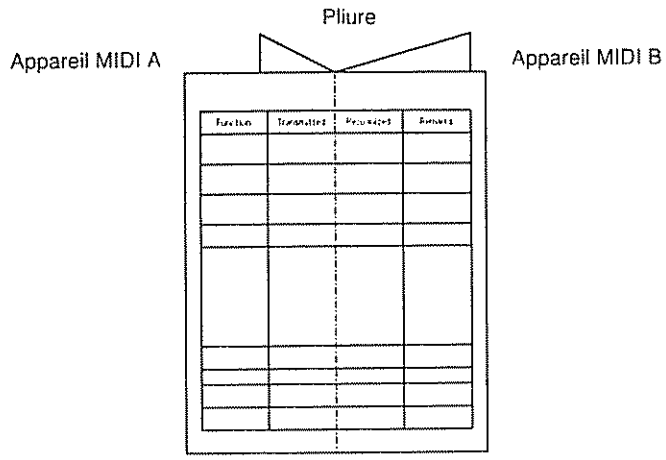
Messages exclusifs

Les messages exclusifs véhiculent des informations relatives aux sonorités propres à l'appareil. Généralement, ces messages ne peuvent être échangés qu'entre appareils du même modèle, issus du même fabricant. Les messages exclusifs peuvent être employés à la place des numéros de changement de programme pour sauvegarder les données de son dans un séquenceur, et peuvent être utilisés pour transférer les sons vers un autre D–70.

Lorsque des messages exclusifs doivent être utilisés pour la communication, les deux instruments doivent être réglés sur le même numéro d'unité (voir page 137).

Tableau d'équipement MIDI

Le MIDI a rendu possible la communication d'un grand nombre d'instruments de musique entre eux, mais cela ne signifie pas que tous les types de données seront compris par tous les appareils. Par exemple, vous pouvez essayer d'utiliser le clavier pour émettre de l'aftertouch, mais si le module de sons que vous avez connecté ne répond pas à l'aftertouch, aucun effet ne sera obtenu. Par conséquent, la seule communication possible entre appareils MIDI connectés ensemble concernera les données MIDI que les deux appareils peuvent comprendre. C'est pour cette raison que le mode d'emploi de chaque appareil MIDI comprend toujours un tableau d'équipement MIDI qui sert de rappel rapide des types de messages MIDI pouvant être compris par cet appareil. Vous pouvez comparer les tableaux d'équipement MIDI des deux appareils de façon à trouver quelles données ils peuvent se communiquer. De plus, la taille de ce tableau étant standardisée, vous pouvez les placer l'un à côté de l'autre en les faisant se superposer, et ainsi vous pouvez comparer l'appareil récepteur avec l'appareil transmetteur.



* Pour des explications détaillées sur les messages MIDI, et la façon de les utiliser, référez-vous à "Messages exclusifs Roland" (page 76) et à "Equipement MIDI" (page 202).

Messages exclusifs Roland

1. Format des données de messages exclusifs

La communication MIDI Roland utilise le format de données suivant pour tous les messages exclusifs (type IV):

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
CMD	N° de commande
[CORPS]	Données principales
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Statut MIDI: F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut et doit ensuite se poursuivre avec le numéro d'identification du fabricant juste après F0H (MIDI ver 1.0)

N° du fabricant: 41H

Le numéro du fabricant identifie le fabricant de l'instrument MIDI qui émet un message exclusif. La valeur 41H correspond à Roland

N° d'unité: UNT

Le numéro d'unité est une valeur unique identifiant un instrument parmi tout ceux d'un système MIDI. Il est habituellement compris entre 00H et 0FH, avec une valeur inférieure d'une unité à celle du canal MIDI de base, mais des valeurs allant jusqu'à 1F peuvent être utilisées pour les appareils multi-canaux.

N° de modèle: MDL

Le numéro de modèle sert à différencier un modèle d'un autre. Différents modèles peuvent cependant avoir le même numéro si ils utilisent des données similaires

Le format du numéro de modèle peut contenir 00H en plusieurs emplacements afin d'augmenter le nombre de combinaisons de données possibles. Les exemples suivants sont des numéros corrects représentant chacun un unique modèle:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

N° de commande: CMD

Ce numéro donne la fonction du message exclusif. Le format du numéro de commande peut contenir 00H en un ou plusieurs emplacements afin d'augmenter le nombre des combinaisons de données possibles. Les exemples suivants sont des numéros corrects, représentant chacun une fonction unique.

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Données principales: CORPS

Cette partie contient le message qui doit transiter par l'interface. La taille et le contenu exacts varient avec le n° de modèle et le n° de commande

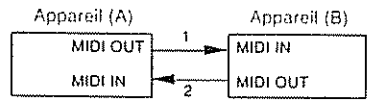
2. Transfert de données à adresse référencée

La référence à une adresse est une technique de transfert de messages se conformant au format de données qui est décrit dans la section 1. Elle assigne les données résidant en mémoire (données de son, de forme d'onde, paramètres par exemple) à des adresses spécifiques dans la mémoire-machine permettant ainsi à des messages d'y accéder en spécifiant l'adresse désirée.
Ce type de transfert est ainsi indépendant des modèles et catégories de données. Cette technique permet l'utilisation de deux procédures de transfert différentes: le transfert one-way ou unidirectionnel et le transfert handshake ou bi-directionnel

Procédure de transfert One-Way (voir section 3 pour détails)

Cette procédure est utilisable pour le transfert de petites quantités de données. Elle fait émettre un message exclusif d'une façon complètement indépendante du statut de l'appareil récepteur

Schéma de connexion

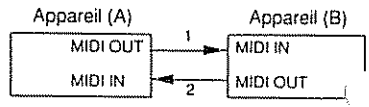


La connexion 2 est essentielle en cas de demande de données ou «Request data» (voir section 3)

Procédure de transfert Handshake (voir section 4 pour détails)

Cette procédure débute par une séquence de transfert pré-déterminée (d'où le terme de Handshake, «poignée de mains») entre les deux extrémités de l'interface avant que ne soit lancé le transfert de données. La liaison Handshake permet que la fiabilité et la vitesse de transfert soient suffisamment élevées pour traiter une grande quantité de données

Schéma de connexion



Les connexions 1 et 2 sont essentielles

Notes sur ces deux procédures

*Elles utilisent des numéros de commande différents
*Deux appareils A et B ne peuvent échanger des données que s'ils utilisent la même procédure, sont réglés sur les mêmes numéros d'unité et de modèle et s'ils sont prêts pour la communication

3. Procédure de transfert one-way

Cette procédure fait émettre les données unilatéralement jusqu'à la fin et sert à la transmission des messages suffisamments courts pour qu'une réponse du récepteur n'ait pas à être vérifiée.
Pour les messages longs, cependant, le récepteur doit recevoir chaque message aux moments déterminés par la séquence de transfert qui insère entre eux des intervalles d'au moins 20 millisecondes

Types de messages

Message	N° de commande
Request data 1	RQ1 (11H)
Data set 1	DT1 (12H)

Request data n°1:RQ1 (11H)

Ce message est émis quand il faut demander des données à un appareil relié par l'interface. Il contient des données d'adresse et de taille qui donnent respectivement l'identité et la longueur de données demandées.

A la réception d'un message RQ1, l'appareil concerné examine sa mémoire à l'adresse et pour la taille satisfaisant la demande. S'il trouve ces données, et s'il est prêt à la communication, l'appareil transmettra un message «Data set 1 (DT1)» qui contient les données demandées. Autrement, l'appareil n'enverra rien.

Octet	Description	
F0H	Octet de statut pour message exclusif	
41H	N° du fabricant (Roland)	
UNT	N° d'unité	
MDL	N° de modèle	
11H	N° de commande	
aaH	adresse	MSB (octet de poids fourd)
		LSB (octet de poids faible)
ttH	taille	MSB
		LSB
Sum	Checksum (octet de vérification)	
F7H	Fin de message exclusif	

* La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets du message DT1, mais celui des octets concernés à l'adresse où résident les données demandées
* Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface
* Le même nombre d'octets détermine les données d'adresse et de taille, mais varie toujours avec le numéro de modèle
* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent0

Data set 1: DT1 (12H)

Ce message correspond à la procédure de transfert réel de données. Comme chaque octet de données est assigné à une adresse unique, ce message peut exprimer l'adresse de départ d'une ou plusieurs données aussi bien que d'une série de données transmises dans l'ordre voulu par les adresses.

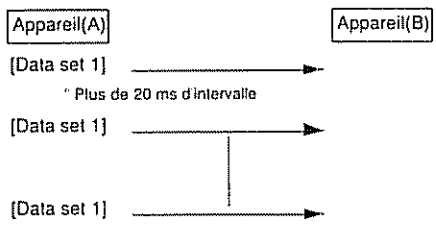
Le standard MIDI interdit aux messages «non temps réel» d'interrompre un message exclusif. C'est un inconvénient pour les appareils dotés d'une fonction «soft-through». Pour garder la compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité le DT1 à 256 octets. aussi un message excessivement long sera-t-il émis en plusieurs parties.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
12H	N° de commande
aaH	adresse — MSB (octet de poids lourd)
	LSB (octet de poids faible)
ddH	Données (Data)
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

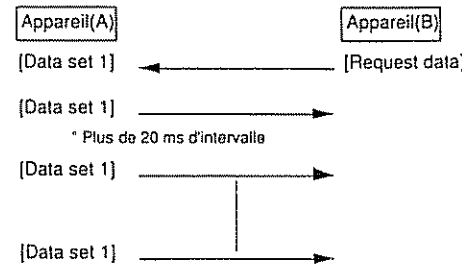
* Un message DT1 peut ne donner que les données valides parmi celles demandées par un message RQ1
* Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface.
* Le nombre d'octets déterminant l'adresse varie d'un modèle à l'autre
* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent0

Exemples d'échanges de messages

● L'appareil A envoie des données à l'appareil B
Seuls des messages DT1 sont nécessaires



● L'appareil B demande des données à l'appareil A
L'appareil B envoie un message RQ1 à l'appareil A. Ce dernier, après avoir examiné le message renvoie à l'appareil B un message DT1.



4. Procédure de transfert handshake

Cette procédure est interactive car les deux appareils échangent des messages de contrôle d'erreur avant tout transfert, augmentant ainsi la fiabilité de ce dernier. Contrairement au transfert one-way qui insère des pauses entre les messages, le transfert handshake permet une communication plus rapide car le transfert de données démarre dès que le récepteur retourne au signal indiquant qu'il est prêt.

Quand il s'agit de manipuler de grande quantités de données (formes d'ondes d'échantillonneurs et sons de synthétiseurs dans leur totalité, par exemple) au travers de l'interface MIDI, le transfert handshake est plus efficace que le one-way.

Types de messages

Messages	N° de commande
Want to send data	WSD (40H)
Request data	RQD (41H)
Data set	DAT (42H)
Acknowledge	ACK (43H)
End of data	EOD (45H)
Communication error	ERR (4EH)
Rejection	RJC (4FH)

Want to send data: WSD (40H)

Ce message est émis quand des données doivent être transmises par l'interface à un appareil récepteur. Il contient des données d'adresse et de taille qui donnent respectivement l'identité et la longueur des données à transmettre.

A l'arrivée d'un message WSD, l'appareil récepteur consulte sa mémoire pour trouver l'adresse et la taille de données satisfaisant la demande. S'il les trouve et s'il est prêt à communiquer, il retourne un message d'accusé de réception («ACK» pour «Acknowledge»). Autrement, il retourne un message de rejet («RJC» pour «Rejection»).

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
40H	N° de commande
aaH	adresse — MSB (octet de poids lourd)
	LSB (octet de poids faible)
ttH	taille — MSB
	LSB
Sum	Checksum (octet de vérification)
F7H	Fin de message exclusif

*La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets du message DT1, mais celui des octets concernés à l'adresse où résident les données demandées
*Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface
*Le même nombre d'octets détermine les données d'adresse et de taille, mais varie toujours avec le numéro de modèle
*Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent0

Request data: RQD (41H)

Ce message est émis quand il faut demander des données à un appareil relié par l'interface. Il contient des données d'adresse et de taille qui donnent respectivement l'identité et la longueur des données demandées.

A la réception d'un message RQD, l'appareil concerné examine sa mémoire à l'adresse et pour la taille satisfaisant la demande. S'il trouve ces données, et s'il est prêt à la communication, l'appareil transmettra un message «Data set (DAT)» qui contient les données demandées. Autrement, l'appareil retournera un message de rejet (RJC).

Octet	Description	
F0H	Octet de statut pour message exclusif	
41H	N° du fabricant (Roland)	
UNT	N° d'unité	
MDL	N° de modèle	
41H	N°de commande	
aaH	adresse	MSB (octet de poids fourd)
		LSB (octet de poids faible)
ttH	taille	MSB
		LSB
Sum	Checksum (octet de vérification)	
F7H	Fin de message exclusif	

*La taille des données demandées n'indique pas le nombre d'octets du message DAT, mais celui des octets concernés à l'adresse où résident les données demandées.
*Certains modèles sont sujets à des limitations du format de données transmises en un coup. Les données demandées, par exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir être divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échange par l'interface.
*Le même nombre d'octets détermine les données d'adresse et de taille, mais varie toujours avec le numéro de modèle.
* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeur est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille doit donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent0.

Data set: DAT (42H)

Ce message correspond à la procédure de transfert réel de données. Comme chaque octet de données est assigné à une adresse unique, ce message peut exprimer l'adresse de départ d'une ou plusieurs données aussi bien que d'une série de données transmises dans l'ordre voulu par les adresses.

Le standard MIDI interdit aux messages «non temps réel» d'interrompre un message exclusif. C'est un inconvénient pour les appareils dotés d'une fonction «soft-through». Pour garder la compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité le DAT à 256 octets, aussi un message excessivement long sera-t-il émis en plusieurs parties.

Octet	Description	
F0H	Octet de statut pour message exclusif	
41H	N° du fabricant (Roland)	
UNT	N° d'unité	
MDL	N° de modèle	
42H	N° de commande	
aaH	adresse	MSB (octet de poids lourd)
		LSB (octet de poids faible)
ddH	Données (Data)	
Sum	Checksum (octet de vérification)	
F7H	Fin de message exclusif	

* Un message DAT peut ne donner que les données valides parm celles demandées par un message RQD ou WSD.
* Certains modèles sont sujets à des limitations du format d données transmises en un coup. Les données demandées pa exemple, peuvent avoir une longueur limitée ou devoir êtı divisées en zones d'adressage pré-déterminées avant tout échang par l'interface.
* Le nombre d'octets déterminant l'adresse varie selon le numér de modèle.
* Le contrôle d'erreur se fait par un octet (checksum) dont la valeu est telle que son addition avec celles d'adresse et de taille do donner un résultat dans lequel les sept bits de poids faible valent

Acknowledge: ACK (43H)

Ce message est émis quand la réception de messages WSD, DAT «End of data (EOD)» ou autres s'est accomplie sans qu'aucun erreur n'ait été détectée. Tant que l'appareil situé à l'autre xetrémit de l'interface ne reçoit pas un message ACK, il ne passe pas l'émission du message suivant.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
43H	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

End of data: EOD (45H)

Ce message est émis pour informer un récepteur de la fin d u message. La communication ne sera toutefois terminée que lorsqu le récepteur aura répondu par un message ACK.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
45H	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Communication error: ERR (4EH)

Ce message avertit l'appareil connecté qu'une erreur de c un cation a été décelée en raison, par exemple, d'une er.ar d checksum. Un message ERR peut être remplacé par un messag «Rejection (RJC)» qui interrompt et termine en cours d'échange d messages.

Quand il reçoit un message ERR, l'appareil émetteur peut, so tenter d'envoyer une nouvelle fois le message dont la communic tion a précédemment échoué, soit terminer la communication en e voyant un message RJC.

Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
4EH	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Rejection: RJC (4FH)

Ce message est émis quand il est nécessaire d'interrompre la communication en passant outre le message reçu. Un message RJC est émis quand:

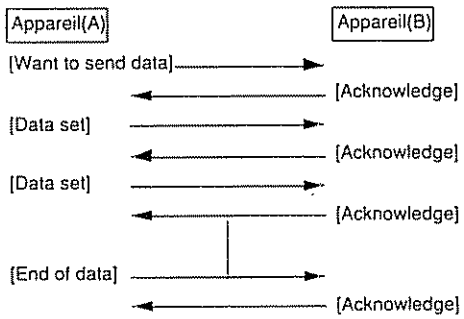
* un message WSD ou RQD demande une taille ou une adresse illicites
* l'appareil n'est pas prêt pour la communication.
* un numéro illicite d'adresse ou de donnée a été détecté
* le transfert de données a été interrompu par l'utilisateur.
* une erreur de communication s'est produite

Un message ERR peut être émis par l'un ou l'autre des appareils reliés par l'interface. la communication doit s'interrompre immédiatement après l'émission. par l'un ou l'autre. d un message ERR.

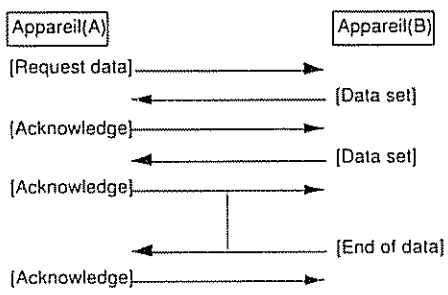
Octet	Description
F0H	Octet de statut pour message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité
MDL	N° de modèle
4FH	N° de commande
F7H	Octet de statut (fin de message exclusif)

Exemples d'échanges de messages

● Transfert de données de l'appareil (A) vers l'appareil (B)

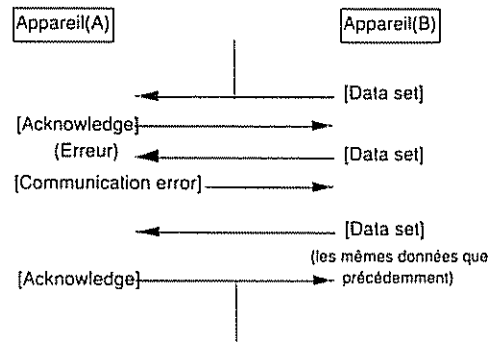


● L'appareil (A) demande des données à l'appareil (B) et les reçoit

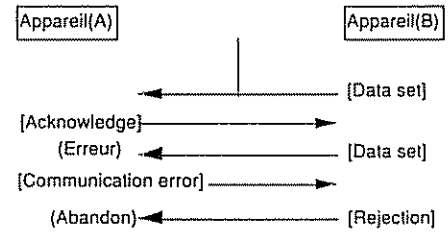


● Une erreur survient alors que l'appareil (A) reçoit des données venant de l'appareil (B)

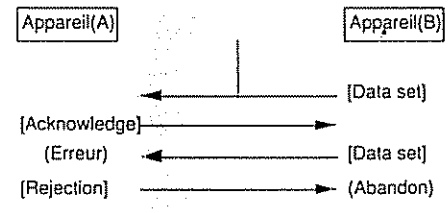
1) Transfert de données de l'appareil (A) vers l'appareil (B)



2) L'appareil (B) ne re-émet pas les données et abandonne le transfert de données



3) L'appareil (A) abandonne immédiatement le transfert de données



Equipement MIDI

1. DONNEES TRANSMISES

Le D–70 transmet ses données sur les canaux Performance/MIDI OUT/Tx channel, chacun d'entre eux se voyant assigner quatre sections, ainsi que sur les canaux System/Control. Chacun de ces canaux doit être indépendant vis à vis des autres.
Les canaux Performance/MIDI OUT/Tx channel servent à transmettre les données de clavier pour piloter des sources sonores externes, simulant un clavier de commande. Les canaux System Control servent à simuler les procédures accomplies en mode de jeu à partir d'appareils externes tels qu'un séquenceur. Le D–70 ne transmet sur ces canaux que lorsqu'il est en mode Play (mode de jeu).

■ Messages de note

Ces messages sont transmis sur les canaux MIDI réglés en Performance/MIDI OUT/Tx channel.

* Le canal sur lequel sont transmises les données dépend du mode de clavier et du mode de dynamique de Performance/MIDI OUT. Des changements de hauteur (transposition) et de courbe de dynamique sont possibles avant transmission.

Les évènements de note sont également transmis sur le canal MIDI réglé en System/Control channel.

* Les informations de touche simples sont transmises sur ce canal; l'information peut ensuite être traitée, après réception.

● Note off

Statut	deuxième	troisième
8nH	kkH	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
kk = N° de note	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = dynamique	01H - 7FH (1 - 127)	

● Note on

Statut	deuxième	troisième
9nH	kkH	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
kk = N° de note	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = dynamique	01H - 7FH (1 - 127)	

■ Changement de commande

Transmis sur les canaux MIDI réglés en Performance/MIDI OUT/Tx Ch

*** La plupart des commandes peuvent être affectées à n'importe lequel des numéros de fonction (0–95) des changements de commande. Le volume (n°7) est mémorisé.**

Commandes à fonction réglable	Commande à fonction fixe
Bender	Hold pedal (pédale de sustain, n°64)
Aftertouch	
Modulation	
C1/EXP Pedal	
Pedal SW (commutateur au pied)	

Les changements de commande sont transmis sur le canal réglé en System/Control Ch

*** Fonctions des commandes et changements de commande définis de façon permanente.**

Commande	N° de changement de commande
Modulation	1 (modulation)
Brigthness	2 (breath ou souffle)
EXP Pedal/C1	6 (entrée de données)
Tone Palette, curseur 1	16 (utilité générale 1)
Tone Palette, curseur 2	17 (utilité générale 2)
Tone Palette, curseur 3	18 (utilité générale 3)
Tone Palette, curseur 4	19 (utilité générale 4)
Pédale de sustain (hold)	64 (sustain ou hold)
Bouton Portamento	65 (portamento)
Commutateur au pied	80 (utilité générale 5)
Tone Palette, bouton	81 (utilité générale 6)
Bouton Play	82 (utilité générale 7)
Bouton Tone/Zone select	83 (utilité générale 8)

Statut	deuxième	troisième
BnH	ccH	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
cc = N° de commande	00H - 5FH (0 - 95)	
vv = valeur	00H - 7FH (0 - 127)	

■ Changement de programme

Les données suivantes sont transmises sur les canaux MIDI réglés en Performance/MID OUT/Tx Ch.

* Le numéro affecté à une section particulière quand une Performance est sélectionnée
* Le numéro du programme édité dans une section particulière

Les données suivantes sont transmises sur le canal MIDI réglé en System/MIDI Tx Ch

* Numéro de la Performance quand une Performance est sélectionnée

Statut	deuxième
CnH	ppH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
pp = N° de programme	00H - 7FH (0 - 127)	

■ Aftertouch par canal

Ces messages sont transmis sur les canaux MIDI réglés en Performance/MIDI OUT/T channel

*** La plupart des commandes peuvent être réglées pour émettre l'aftertouch par canal**

Commandes réglables
Bender
Aftertouch
Modulation
C1/EXP Pedal
Pedal SW (commutateur au pied)

Transmis sur le canal réglé en System/Control Ch

*** Transmission des informations d'aftertouch du clavier.**

Statut	deuxième
DnH	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
vv = valeur	00H - 7FH (0 - 127)	

■ Changement de Pitch Bend

Ces messages sont transmis sur les canaux MIDI réglés en Performance/MIDI OUT/T channel.

*** La plupart des commandes peuvent être réglées pour transmettre le Pitch Bend.**

Commandes réglables
Bender
Aftertouch
Modulation
C1/EXP Pedal
Pedal SW (commutateur au pied)

Transmis sur le canal réglé en System/Control Ch

*** Transmission des informations concernant la position du levier Bender.**

Statut	deuxième	troisième
EnH	llH	mmH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
ll = LSB (7 bits faibles)	00H - 7FH (0 - 127) (-64 – +63) / 8192	
mm = MSB (7 bits forts)	00H - 7FH (0 - 127) (-64 – +63) * 64 / 8192	

■ Messages exclusifs

Le D–70 peut transmettre et recevoir différents paramètres sous forme de messages exclusifs. Pour plus de détails, référez-vous à la section 3 et aux "messages exclusifs Roland".

Statut

F0H = octet de statut pour système exclusif
F7H = EOX ("End Of eXclusive" ou octet de fin de message exclusif)

■ Active sensing

Le D–70 transmet ce message pour permettre à l'appareil connecté en MIDI de vérifier que la liaison est bonne et non interrompue. Ce message est envoyé dès qu'un intervalle de 250 ms s'est écoulé depuis le dernier envoi d'information.

Statut

FEH

2. DONNEES RECUES ET RECONNUES

Le D–70 est toujours en état de réception excepté en mode ROM Play
Il reçoit les informations MIDI sur les six canaux Performance/PART SET/RX ch réglés de la Partie 1 à la Partie rythmique ainsi que sur le canal MIDI réglé en System/Control Ch
Un même canal Performance/PART SET/RX Ch peut être assigné à plus d'une Partie mais un seul canal peut être choisi comme System/Control Ch Les données reçues sur un canal Performance/PART SET/RX Ch servent à piloter la source de sons interne pour les reproductions multi-timbrales Les données reçues sur le canal System/Control Ch servent à reproduire des motifs de jeu stockés dans un séquenceur en mode Play

■ Messages de note

Réception sur un des canaux MIDI réglés en Performance/PART SET/RX Ch.

* A la réception de ces messages chaque Partie jouera indépendamment

Réception sur le canal MIDI assigné en System/Control Ch.

* La Partie sélectionnée en Peerformance/KB PART jouera comme si elle était directement pilotée par le clavier

● Note off

Statut	deuxième	troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
kk = N° de note	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = dynamique	00H - 7FH (0 - 127)	

9n kk 00 est converti en 8n kk 40

● Note on

Statut	deuxième	troisième
9nH	kkH	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
kk = N° de note	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = dynamique	01H - 7FH (1 - 127)	

● Changement de commande

Ces messages sont reçus sur les canaux MIDI réglés en Performance/PART SET/RX Ch.

* Les numéros de changement de commande suivants peuvent être reconnus

Changement de commande	Fonction
1 (modulation)	assignable (Pitch, TVF, TVA. LFO etc)
5 (temps de Portamento)	temps de portamento (mode mono seulement)
7 (volume)	volume de Partie
10 (panoramique)	panoramique
64 (sustain ou hold)	Hold (sustain) ou sostenuto
65 (portamento)	commutateur Portamento (mode mono seulement)

Ces messages sont reçus sur le canal MIDI réglé en System/Control Ch.

valeur exprimée dans un message de changement de commande règle la commande correspondante de la façade en conséquence

Changement de commande	Commande correspondante en facade
1 (modulation)	Modulation
Brigthness	Brigthness
EXP Pedal/Ct	6 (entrée de données)
Tone Palette. curseur 1	16 (utilité générale 1)
Tone Palette. curseur 2	17 (utilité générale 2)
Tone Palette. curseur 3	18 (utilité générale 3)
Tone Palette. curseur 4	19 (utilité générale 4)
Pédale de sustain (hold)	64 (sustain ou hold)
Bouton Portamento	65 (portamento)
Commutateur au pied	80 (utilité générale 5)
Tone Palette. bouton	81 (utilité générale 6)
Bouton Play	82 (utilité générale 7)
Bouton Tone/Zone select	83 (utilité générale 8)

Statut	deuxième	troisième
BnH	ccH	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
cc= numéro de commande	00H - 53H (0 - 83)	
vv = valeur	00H - 7FH (0 - 127)	

■ Changement de programme

Réception de ce message sur les canaux MIDI réglés en Performance/PART SET/RX Ch.

* Change le Patch de chaque Partie.
* 0–127 sont interprétés comme A11–B88 et mémoire interne ou carte sont respectivement choisis selon la Performance actuellement sélectionnée

Réception de ce message sur le canal MIDI réglé en System/Control Channel.

* Change la Performance
* 0–63 sont interprétés respectivement comme 11–88 (mémoire interne) et 11–88 (carte)

Statut	deuxième
CnH	ppH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
pp = N° de programme	00H - 7FH (0 - 127)	

■ Aftertouch par canal

Réception de ce message sur les canaux MIDI réglés en Performance/PART SET/RX Ch.

* Peut servir à régler des fonctions

Réception de ce message sur le canal MIDI réglé en System/Control Channel.

* Simule l'aftertouch joué au clavier

Statut	deuxième
DnH	vvH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
vv = valeur	00H - 7FH (0 - 127)	

■ Changement de Pitch Bend

Réception de ce message sur les canaux MIDI réglés en Performance/PART SET/RX Ch.

* Peut servir à régler des fonctions

Réception de ce message sur le canal MIDI réglé en System/Control Channel.

* Simule les mouvements du levier bender

Statut	deuxième	troisième
EnH	llH	mmH

n = canal MIDI	0H - FH (0 - 15)	0=canal 1 15=canal 16
ll = LSB (o. de poids faible)	00H - 7FH (-64 – +63) /8192	
mm = MSB (o. de poids fort)	00H - 7FH (-64 – +63) x64/8192	

■ Messages exclusifs

Le D–70 peut transmettre et recevoir différents paramètres sous forme de messages exclusifs Pour plus de détails. référez-vous à la section 3 et aux "messages exclusifs Roland"

Statut
F0H = octet de statut pour système exclusif
F7H = EOX ("End Of eXclusive" ou octet de fin de message exclusif)

■ Active sensing

Après réception de ce message. le D–70 s'attend à recevoir des informations (statut ou donnée) dans un intervalle maximal de 500 ms. S'il ne note aucune arrivée de message dans ce laps de temps, il en conclut que la liaison MIDI est interrompue pour une raison inconnue Il interrompt alors toutes les notes qui avaient été déclenchées par messages MIDI et retourne en fonctionnement normal Dès lors. il ne contrôle plus l'espacement des messages

Statut
FEH

3. COMMUNICATIONS EXCLUSIVES

Le D–70 peut transmettre et recevoir différents paramètres sous forme de messages exclusifs selon les méthodes décrites dans la section "Messages exclusifs Roland".
Les données suivantes peuvent être transférées dans les deux sens

■ Device ID ou numéro d'unité

La valeur réelle de ce chiffre est inférieure d'une unité à celle du numéro d'unité donné dans l'écran System

■ Model ID ou numéro de modèle

Le numéro de modèle du D–70 est 39H

■ Représentation de l'adresse et de la taille

L'adresse sert à localiser les données dans la mémoire. Une adresse est faite de trois octets (21 bits): chaque octet est séparé de son voisin par ":"
Exemple: 00 : 00 : 00
Les adresses vont de 00:00:00 à 7F:7F:7F qui équivalent à 000000 à 1FFFFF en notation hexadécimale classique
La taille est également exprimée par trois octets MIDI selon la même règle.

■ Données transmises

Le D–70 transmettra ses messages exclusifs comme suit:

1) Mode de transfert des données

* Les données sélectionnées en façade seront transmises

2) A la réception d'une de demande (Request) de données (RQ1, RQD)

* Les données résidant aux emplacements mémoire demandés par le message RQ1 ou RQD seront transmises (voir format des données en message exclusif dans le chapitre "Messages exclusifs Roland")

■ Données reçues et reconnues

Le D–70 est toujours prêt à recevoir des messages exclusifs excepté dans les conditions suivantes:

* En mode ROM Play
* Quand System/Exclusive Rx est réglé sur Off

■ Types des messages

● Communication uni-directionnelle (ONE–WAY)

1) Data Request RQ1 (11H)

* Lorsque ce message de demande de données est reçu, qu'il contient une adresse existant en mémoire et que la taille demandée est de 1 ou plus, le D–70 envoie un message de données (Data Set 1 ou DT1) contenant les données demandées

Octet	Commentaire
F0H	Statut de message exclusif
41H	N° d'identification du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité (en fait, n° d'unité –1)
39H	N° d'identification du modèle (D–70)
11H	N° de commande (RQ1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
bbH	Adresse
ccH	Adresse (octet de poids faible)
ttH	Taille (octet de poids fort)
ttH	Taille
ttH	Taille (octet de poids faible)
sum	Octet de vérification (checksum)
F7H	EOX ("End Of eXclusive" ou fin de message exclusif)

2) Data set DT1 (12H)

* Lorsque ce message de données est reçu et qu'il contient une adresse existant en mémoire, le D–70 charge dans sa mémoire (à l'emplacement déterminé par l'adresse du message) les données reçues.

* Le D–70 envoie ce message quand:
A) Il a reçu un message RQ1 (Data Request ou demande de données) et il transfère ses paramètres à concurrence de la taille demandée par ce message.
B) Une sauvegarde de masse uni-directionnelle (Bulk Dump One-Way) est opérée en mode de transfert de données

Octet	Commentaire
F0H	Statut de message exclusif
41H	N° d'identification du fabricant (Roland)
UNT	N° d'identification (en fait, n° d'unité –1)
39H	N° d'identification du modèle (D–70)
12H	N° de commande (DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
bbH	Adresse
ccH	Adresse (octet de poids faible)
ddH	Données
:	:
eeH	Données
sum	Octet de vérification (checksum)
F7H	EOX ("End Of eXclusive" ou fin de message exclusif)

● Communication bi-directionnelle (HAND-SHAKE)

1) Messages utilisés

1–1) Want to send data ("veut émettre des données") (WSD)

C'est le premier message émis par l'appareil transmetteur

Octet	Commentaire
F0H	Statut de message exclusif
41H	N° d'identification du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité (en fait, n° d'unité –1)
39H	N° d'identification du modèle (D–70)
40H	N° de commande (WSD)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
bbH	Adresse
ccH	Adresse (octet de poids faible)
ttH	Taille (octet de poids fort)
ttH	Taille
ttH	Taille (octet de poids faible)
sum	Octet de vérification (checksum)
F7H	EOX ("End Of eXclusive" ou fin de message exclusif)

1–2) Data Request ("demande des données") (RQD)

C'est le premier message émis par l'appareil récepteur

Octet	Commentaire
F0H	Statut de message exclusif
41H	N° d'identification du fabricant (Roland)
UNT	N° d'unité (en fait, n° d'unité –1)
39H	N° d'identification du modèle (D–70)
41H	N° de commande (RQD)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
bbH	Adresse
ccH	Adresse (octet de poids faible)
ttH	Taille (octet de poids fort)
ttH	Taille
ttH	Taille (octet de poids faible)
sum	Octet de vérification (checksum)
F7H	EOX ("End Of eXclusive" ou fin de message exclusif)

1–3) Data Set ("envoi des données") (D

Envoi réel d'un bloc de données

Octet	Commentaire
F0H	Statut de message exclusif
41H	N° d'identification du fabricant (Roland)
UNT	N° d'identification (en fait, n° d'unité –1)
39H	N° d'identification du modèle (D–70)
42H	N° de commande (DAT)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
bbH	Adresse
ccH	Adresse (octet de poids faible)
ddH	Données
:	:
eeH	Données
sum	Octet de vérification (checksum)
F7H	EOX ("End Of eXclusive" ou fin de message exclusif)

1–4) Acknowledge ("accusé de réception") (ACK)

Réponse envoyée à l'émetteur pour lui confirmer la bonne réception

Octet	Commentaire
F0H	Statut de message exclusif
41H	N° d'identification du fabricant (Roland)
UNT	N° d'identification (en fait, n° d'unité –1)
39H	N° d'identification du modèle (D–70)
43H	N° de commande (ACK)
F7H	EOX ("End Of eXclusive" ou fin de message exclusif)

1–5) End of data ("fin des données") (EOD)

Message envoyé pour indiquer la fin de la communication

Octet	Commentaire
F0H	Statut de message exclusif
41H	N° d'identification du fabricant (Roland)
UNT	N° d'identification (en fait, n° d'unité –1)
39H	N° d'identification du modèle (D–70)
45H	N° de commande (EOD)
F7H	EOX ("End Of eXclusive" ou fin de message exclusif)

1–6) Communication error ("erreur de communication") (ERR)

Message envoyé pour avertir le "partenaire" d'une erreur

Octet	Commentaire
F0H	Statut de message exclusif
41H	N° d'identification du fabricant (Roland)
UNT	N° d'identification (en fait, n° d'unité –1)
39H	N° d'identification du modèle (D–70)
4EH	N° de commande (ERR)
F7H	EOX ("End Of eXclusive" ou fin de message exclusif)

1–7) Rejection ("rejet") (RJC)

Message envoyé pour refuser la procédure demandée par le "partenaire"

Octet	Commentaire
F0H	Statut de message exclusif
41H	N° d'identification du fabricant (Roland)
UNT	N° d'identification (en fait, n° d'unité –1)
39H	N° d'identification du modèle (D–70)
4FH	N° de commande (RJC)
F7H	EOX ("End Of eXclusive" ou fin de message exclusif)

2) Protocole de transfert

* Il y a trois méthodes pour débuter une communication en mode Handshake ou bi-directionnel

A) Quand le transfert de masse (Bulk Dump) est sélectionné en mode de transfert sur le D–70, un message WSD est envoyé pour prévenir qu'il devient émetteur.
B) A la réception d'un message WSD venant d'un autre D–70 ou d'un ordinateur. Dans ce cas, le D–70 recevant le message WSD est le récepteur
C) A la réception d'un message de demande de données venant d'un appareil externe tel qu'un ordinateur, le D–70 devient émetteur

* Le D–70 n'envoie pas de message de demande le faisant devenir lui-même récepteur

* Ci-dessous sont décrites les grandes lignes du protocole de transfert:

2–1) Pour commencer la communication avec l'appareil transmetteur (cas A et B)

Appareil transmetteur		Appareil récepteur
1: [Want to send data] Début du transfert	---------->	
2a.	<----------	[Rejection] Refus de réception car production de note en cours
Fin du transfert à réception du message Rejection.		
2b:	<----------	[Acknowledge] Si aucun son n'est en cours, le message ACK est envoyé et l'attente du premier bloc de données commence
3: [Data set] Envoi de données	---------->	
		Si l'adresse reçue est bonne, les données reçues sont stockées
4a:	<----------	[Acknowledge] Envoyé quand les données reçues sont stockées
Envoi les données suivantes (data set) après réception du message ACK		
4b:	<----------	[Communication error] Emis si les données n'ont pas été correctement reçues et n'ont pas pu être stockées
Répétition de l'envoi des mêmes données à réception du message ERR		

(Répétition des étapes 3 et 4, si nécessaire)

5: [End of data] Aucune donnée ne sera plus émise	---------->	
6:	<----------	[Acknowledge] Vérifie la fin des données avant de clôre la communication
Termine le transfert à la réception du message ACK		

2–2) Pour commencer la communication avec l'appareil récepteur (cas C)

Appareil transmetteur (D–70)		Appareil récepteur
1:	<----------	[Data request] Début du transfert
2a: [Rejection] Refus de réception car production de note en cours	---------->	
		Fin du transfert à réception du message Rejection
2b: [Data set] Envoi de données si aucune note n'est en cours et si l'adresse reçue est bonne	---------->	
		L'appareil externe reçoit les données et les traite
3a:	<----------	[Acknowledge] Envoyé quand les données reçues sont stockées
Envoi les données suivantes (data set) après réception du message ACK		
3b:	<----------	[Communication error] Emis si les données n'ont pas été correctement reçues et n'ont pas pu être stockées
Répétition de l'envoi des mêmes données à réception du message ERR		

(Répétition des étapes 3 et 4, si nécessaire)

4: [End of data] Aucune donnée ne sera plus émise	---------->	
5:	<----------	[Acknowledge] Vérifie la fin des données avant de clôre la communication
Termine le transfert à la réception du message ACK		

■ Adresse des paramètres

Toutes les données transmises par messages exclusifs doivent être accompagnées d'une adresse permettant de les identifier par rapport aus paramètres qu'elles représentent Une adresse est composée d'une adresse de base et d'offsets (adresses complémentaires) Certains paramètres ont plus d'un offset. Les adresses utilisées par les messages Data set et Data request doivent être comprises dans la plage donnée ci-dessous.
Les noms (canaux de transmission. Performance. Patch et Tone) doivent être exprimés en code ASCII Les valeurs 0–31 sont converties par le récepteur en valeur 32 (espace)

● Tableau général

* Le tableau référence les grandes lignes de l'organisation des paramètres: tout paramètre peut être trouvé dans ce tableau. L'adresse réelle est obtenue en additionnant l'adresse trouvée dans ce tableau à l'adresse offset trouvée plus loin dans les tableaux donnant les détails

Tableau général

Adresse	Taille	Contenu et remarques	Offset
00:00:00	00:00:08	Mémoire interne: System Setup	Tableau–1
00:00:08	00:01:20	Nom des can MIDI de Tx	Tableau–2
00:01:28	00:00:05	Temporaire: User Set	Tableau–3
00:01:2D	00:01:71	Performance	Tableau–4
00:03:1E	00:00:57	Partie 1: Patch	Tableau–5
00:03:75	00:00:57	Partie 2: Patch	Tableau–5
00:04:4C	00:00:57	Partie 3: Patch	Tableau–5
00:05:23	00:00:57	Partie 4: Patch	Tableau–5
00:05:7A	00:00:57	Partie 5: Patch	Tableau–5
00:06:51	00:00:3E	Partie 1: Section 1: Tone	Tableau–6
00:07:0F	00:00:3E	Partie 1: Section 2: Tone	Tableau–6
00:07:4D	00:00:3E	Partie 1: Section 3: Tone	Tableau–6
00:08:0B	00:00:3E	Partie 1: Section 4: Tone	Tableau–6
00:08:49	00:00:3E	Partie 2: Section 1: Tone	Tableau–6
00:09:07	00:00:3E	Partie 2: Section 2: Tone	Tableau–6
00:09:45	00:00:3E	Partie 2: Section 3: Tone	Tableau–6
00:0A:03	00:00:3E	Partie 2: Section 4: Tone	Tableau–6
00:0A:41	00:00:3E	Partie 3: Section 1: Tone	Tableau–6
00:0A:7F	00:00:3E	Partie 3: Section 2: Tone	Tableau–6
00:0B:3D	00:00:3E	Partie 3: Section 3: Tone	Tableau–6
00:0B:7B	00:00:3E	Partie 3: Section 4: Tone	Tableau–6
00:0C:39	00:00:3E	Partie 4: Section 1: Tone	Tableau–6
00:0C:77	00:00:3E	Partie 4: Section 2: Tone	Tableau–6
00:0D:35	00:00:3E	Partie 4: Section 3: Tone	Tableau–6
00:0D:73	00:00:3E	Partie 4: Section 4: Tone	Tableau–6
00:0E:31	00:00:3E	Partie 5: Section 1: Tone	Tableau–6
00:0E:6F	00:00:3E	Partie 5: Section 2: Tone	Tableau–6
00:0F:2D	00:00:3E	Partie 5: Section 3: Tone	Tableau–6
00:0F:6B	00:00:3E	Partie 5: Section 4: Tone	Tableau–6
00:10:29	00:14:66	Mémoire interne: Rhythm Setup	Tableau–7
00:25:0F	00:00:32	(Taille 0:05) User Set I-1–I-10	Tableau–3
00:25:41	00:78:40	(Taille 1:71) Performance I-11–I-88	Tableau–4
01:1E:01	00:57:00	(Taille 0:57) Patch I: A11–B88	Tableau–5
01:75:01	00:3E:00	(Taille 0:3E) Tone I: a11–b88	Tableau–6
02:33:01	00:14:66	Carte: Rhythm Setup	Tableau–7
02:47:67	00:00:32	(Taille 0:05) User Set C-1–C-10	Tableau–3
02:48:19	00:78:40	(Taille 1:71) Performance C-11–C-88	Tableau–4
03:40:59	00:57:00	(Taille 0:57) Patch C: A11–B88	Tableau–5
04:17:59	00:3E:00	(Taille 0:3E) Tone C: a11–b88	Tableau–6
04:55:59	00:02:40	Auxiliaire: LCD (caractère normal)	Tableau–8
04:58:19	00:00:50	LCD (grand caractère)	Tableau–9
04:58:69	00:00:01	User set (demande écriture)	Tabl –10
04:58:6A	00:00:01	Perform (demande écriture)	Tabl –11
04:58:6B	00:00:05	Patch (demande écriture)	Tabl –12
04:58:70	00:00:14	Tone (demande écriture)	Tabl –13
04:59:04	00:00:01	Résultat de l'écriture	Tabl.–14

● Tableau 1 System setup

* Le System setup est directement écrit en mémoire interne
* Pour passer de l'aire temporaire à l'aire mémoire. les paramètres reçus par messages exclusifs doivent être suivis d'un message d'écriture

Tableau –1 System setup

Adresse	Données	Contenu et remarques	
00:00:00	0–127	Master Tune (accord général)	(-64 – +63)
00:00:01	0–16	Control Channel (canal de commande)	(1–16, Off)
00:00:02	0–31	Unit number (numéro d'unité)	(1 – 32)
00:00:03	0–1	Exclusive Rx SW (réception de mes exclusifs)	(Off, On)
00:00:04	0–1	Hold pedal (fonct de la pédale de sustain)	(Hold, Sostenuto)
00:00:05	0–2	Pedal SW (fonct. de la pédale-commutateur)	(Map Perf ↑/↓)
00:00:06	0–1	Mode MIDI OUT Link (accord général)	(Off, On)
00:00:07	0–1	Commutateur de mode local	(Off, On)
00:00:08	(000008H) Taille totale		

● Tableau 2 Nom des canaux MIDI de transmission

* Directement écrit en mémoire interne.
* Le nom d'un canal doit comprendre 10 caractères

Tableau –2 Nom des canaux MIDI de transmission

Adresse	Données	Contenu et remarques	
00:00:00	32–127	Nom du canal 1	(10 caractères ASCII)
00:00:0A	32–127	Nom du canal 2	(10 caractères ASCII)
00:00:14	32–127	Nom du canal 3	(10 caractères ASCII)
00:00:1E	32–127	Nom du canal 4	(10 caractères ASCII)
00:00:28	32–127	Nom du canal 5	(10 caractères ASCII)
00:00:32	32–127	Nom du canal 6	(10 caractères ASCII)
00:00:3C	32–127	Nom du canal 7	(10 caractères ASCII)
00:00:46	32–127	Nom du canal 8	(10 caractères ASCII)
00:00:50	32–127	Nom du canal 9	(10 caractères ASCII)
00:00:5A	32–127	Nom du canal 10	(10 caractères ASCII)
00:00:64	32–127	Nom du canal 11	(10 caractères ASCII)
00:00:6E	32–127	Nom du canal 12	(10 caractères ASCII)
00:00:78	32–127	Nom du canal 13	(10 caractères ASCII)
00:01:02	32–127	Nom du canal 14	(10 caractères ASCII)
00:01:0C	32–127	Nom du canal 15	(10 caractères ASCII)
00:01:16	32–127	Nom du canal 16	(10 caractères ASCII)
00:01:20	(0000A0H) Taille totale		

● Tableau 3 User Set

Nombre de User Sets programmés: aire temporaire (1 groupe), mémoire interne (10 groupe et carte (10 groupes)

Tableau –3 User Set

Adresse	Données	Contenu et remarques	
00:00:00	0–127	F 1 Performance	(I-11 – C-88)
00:00:01	0–127	F 2 Performance	(I-11 – C-88)
00:00:02	0–127	F 3 Performance	(I-11 – C-88)
00:00:03	0–127	F 4 Performance	(I-11 – C-88)
00:00:04	0–127	F 5 Performance	(I-11 – C-88)
00:00:05	(000005H) Taille totale		

● Tableau 4 Performance

* Nombre de Performances programmées: aire temporaire (1), mémoire interne (64) et mémoire de la carte (64)
* Pour les réglages des paramètres concernant les Parties et la section MIDI OUT, référez-vous respectivement aux tableaux 4–1 et 4–2

Tableau –4 Performance

Adresse	Données	Contenu et remarques		
00:00:00	32–127	Nom de la Performance		(10 caractères ASCII)
00:00:0A	0–6	Partie jouée au clavier		(1 – 5, R. Off)
00:00:0B	0–6	C1/EXP Pedal–1	Fonction	(TVF, TVA, LFO pitch, LFO TVF, LFO TVA, Pitch, Porta Time)
00:00:0C	0–3		Destination	(Off, Lower, Upper, Both)
00:00:0D	0–127		Valeur	(0 – 127)
00:00:0E	0–6	C1/EXP Pedal–2	Fonction	(TVF, Porta Time)
00:00:0F	0–3		Destination	(Off, Lower, Upper, Both)
00:00:10	0–127		Valeur	(0 – 127)
00:00:11	0–3	Pedal SW–1	Fonction	(Modu, Oct ↑, Oct ↓, Effector)
00:00:12	0–3		Destination	(Off, Lower, Upper, Both)
00:00:13	0–3	Pedal SW–2	Fonction	(Modu, Effector)
00:00:14	0–3		Destination	(Off, Lower, Upper, Both)
00:00:15	------	Réglage de Partie 1		«voir tableau 4–1»
00:00:32	------	Réglage de Partie 2		«voir tableau 4–1»
00:00:4F	------	Réglage de Partie 3		«voir tableau 4–1»
00:00:6C	------	Réglage de Partie 4		«voir tableau 4–1»
01:09	------	Réglage de Partie 5		«voir tableau 4–1»
00:01:26	0–16	Partie rythmique	Canal de réception	(1 –16, Off)
00:01:27	0–127		Niveau de sortie	(0 – 127)
00:01:28	0–127		Zone (note inf.)	(C-1 – G9)
00:01:29	0–127		Zone (note sup.)	(C-1 – G9)
00:01:2A	0–1		Priorité	(Off, On)
00:01:2B	0–1		Effets	(Off, On)
00:01:2C	0–1		Réception de volume MIDI	(Off, On)
00:01:2D	0–7	Reverb	Type	(Room 1–3, Hall 1–2, Gate, Delay, Cross Delay)
00:01:2E	0–31		Temps de retard	(0 – 31)
00:01:2F	0–31		Niveau	(0 – 31)
00:01:30	0–31		Répétitions	(0 – 31)
00:01:31	0–4	Chorus	Type	(Chorus 1–2, FB-Chorus, Flanger, Short Delay)
00:01:32	0–1		Mode de sortie	(Pre-reverb, post-reverb)
00:01:33	0–31		Niveau	(0 – 31)
00:01:34	0–31		Temps de retard	(0 – 31)
00:01:35	0–31		Vitesse (rate)	(0 – 31)
00:01:36	0–31		Intensité (depth)	(0 – 31)
00:01:37	0–62		Feedback	(-31 – +31)
00:01:38	0–3	MIDI OUT	Courbe de dynamique	(1 – 4)
00:01:39	0–127		Sensibilité à la dynamique	(0 – 127)
00:01:3A	0–2		Mode de clavier	(Layer, Split, Zone)
00:01:3B	0–127		Point de split	(C-1 – G9)
00:01:3C	0–0		Bender-1 Fonction	(Pitch Bend)
00:01:3D	0–3		Destin.	(Off, Low, Up, Both)
01:3E	0–96		Bender-2 Fonction	(Comm 0-95, A.T.)
01:3F	0–3		Destin.	(Off, Low, Up, Both)
00:01:40	0–98		A.T.-1 Fonction	(Commandes 0-95, A.T., Bend ↑, Bend ↓)
00:01:41	0–3		Destin.	(Off, Low, Up, Both)
00:01:42	0–98		A.T.-2 Fonction	(Comm. 0, Bend ↓)
00:01:43	0–3		Destin.	(Off, Low, Up, Both)
00:01:44	0–98		Modu.-1 Fonction	(Comm 0, Bend ↓)
00:01:45	0–3		Destin.	(Off, Low, Up, Both)
00:01:46	0–98		Modu.-2 Fonction	(Comm 0, Bend ↓)
00:01:47	0–3		Destin.	(Off, Low, Up, Both)
00:01:48	0–98		C1/Exp-1 Fonction	(Comm 0, Bend ↓)
00:01:49	0–3		Destin.	(Off, Low, Up, Both)
00:01:4A	0–98		C1/Exp-2 Fonction	(Comm 0, Bend ↓)
00:01:4B	0–3		Destin.	(Off, Low, Up, Both)
00:01:4C	0–95		Ped Sw-1 Fonction	(Commandes 0–95)
00:01:4D	0–3		Destin.	(Off, Low, Up, Both)
00:01:4E	0–95		Ped Sw-2 Fonction	(Commandes 0–95)
00:01:4F	0–3		Destin.	(Off, Low, Up, Both)
00:01:50	0–3		Ped Hold Destin.	(Off, Low, Up, Both)
00:01:51	0–2	MIDI OUT Low	Mode de dynamique	(Normal, SW. Mix)
00:01:52	0–127		Sensibilité à la dynamique	(0 –127)
00:01:53	0–2	MIDI OUT Upp	Mode de dynamique	(Normal, SW. Mix)
00:01:54	0–127		Sensibilité à la dynamique	(0 –127)
00:01:55	------	MIDI OUT Section 1		«voir tableau 4–2»
00:01:5C	------	MIDI OUT Section 2		«voir tableau 4–2»
00:01:63	------	MIDI OUT Section 3		«voir tableau 4–2»
00:01:6A	------	MIDI OUT Section 4		«voir tableau 4–2»
00:01:71	(0000F1H) Taille totale			

Tableau –4–1 Réglages des Parties d'une Performance

Adresse	Données	Contenu et remarques		
00:00:00	0–16	Canal de réception		(1 – 16, Off)
00:00:01	0–127	Sélection du Patch		(A11 – B88)
00:00:02	0–127	Niveau de sortie		(0 – 127)
00:00:03	0–127	Zone (note inférieure)		(C-1 – G9)
00:00:04	0–127	Zone (note supérieure)		(C-1 – G9)
00:00:05	0–1	Priorité		(Off, On)
00:00:06	0–1	Effets		(Off, On)
00:00:07	0–127	Analog Feel		(0 – 127)
00:00:08	0–1	Réception des messages MIDI de programme		(Off, On)
00:00:09	0–1	Réception des messages MIDI de volume		(Off, On)
00:00:0A	0–3	Bender-1	Destination	(Off, Low, Up, Both)
00:00:0B	0–12		Action vers le haut	(0 – +12)
00:00:0C	0–48		Action vers le bas	(-48 – 0)
00:00:0D	0–4	Bender-2	Fonction	(TVF, TVA, LFO Pitch, LFO TVF, LFO TVA)
00:00:0E	0–3		Destination	(Off, Low, Up, Both)
00:00:0F	0–127		Valeur	(0 – 127)
00:00:10	0–5	A Touch-1	Fonction	(TVF, TVA, LFO Pitch, LFO TVF, LFO TVA, Pitch)
00:00:11	0–3		Destination	(Off, Low, Up, Both)
00:00:12	0–127		Valeur	(0 – 127)
00:00:13	0–5	A Touch-2	Fonction	(TVF, Pitch)
00:00:14	0–3		Destination	(Off, Low, Up, Both)
00:00:15	0–127		Valeur	(0 – 127)
00:00:16	0–5	Modulation-1	Fonction	(TVF, Pitch)
00:00:17	0–3		Destination	(Off, Low, Up, Both)
00:00:18	0–127		Valeur	(0 – 127)
00:00:19	0–5	Modulation-2	Fonction	(TVF, Pitch)
00:00:1A	0–3		Destination	(Off, Low, Up, Both)
00:00:1B	0–127		Valeur	(0 – 127)
00:00:1C	0–3	Hold 1 (sustain)	Destination	(Off, Low, Up, Both)
00:01:1D	(00001DH) Taille totale			

Tableau –4–2 Section MIDI OUT de la Performance

Adresse	Données	Contenu et remarques	
00:00:00	0–15	Canal MIDI de transmission	(1 – 16)
00:00:01	0–127	Volume MIDI	(0 – 127)
00:00:02	0–127	Numéro de changement de programme	(1 – 128)
00:00:03	0–48	Transposition	(-24 – +24)
00:00:04	0–127	Zone (note inférieure)	(C-1 – G9)
00:00:05	0–127	Zone (note supérieure)	(C-1 – G9)
00:00:06	0–1	Commutateur MIDI OUT	(Off, On)
00:00:07	(000007H) Taille totale		

● Tableau 5 Patch

* Nombre de Patches programmés: aire temporaire (pour les six Parties), mémoire interne (128) et mémoire de la carte (128)

Tableau –5 Patch

Adresse	Données	Contenu et remarques	
00:00:00	32-127	Nom du Patch	(10 caractères ASCII)
00:00:0A	0-127	Niveau	(0 – 127)
00:00:0B	0-3	Courbe de dynamique	(1 – 4)
00:00:0C	0-127	Sensibilité à la dynamique	(0 – 127)
00:00:0D	0-2	Mode de clavier	(Layer, Split, Zone)
00:00:0E	0-127	Point de split	(0 – 127; C-1 – G9)
00:00:0F	------	Paramètres Lower	«voir tableau 5–1»
00:00:19	------	Paramètres Upper	«voir tableau 5–1»
00:00:23	------	Paramètres de la section 1	«voir tableau 5–2»
00:00:30	------	Paramètres de la section 2	«voir tableau 5–2»
00:00:3D	------	Paramètres de la section 3	«voir tableau 5–2»
00:00:4A	------	Paramètres de la section 4	«voir tableau 5–2»
00:00:57	(000057H) Taille totale		

Tableau –5–1 Paramètres Lower/Upper du Patch

Adresse	Données	Contenu et remarques	
00:00:00	0-2	Mode de dynamique	(Normal, SW, Mix)
00:00:01	0-127	Seuil de dynamique (threshold)	(0 – 127)
00:00:02	0-1	Assignation du clavier	(Poly, Solo)
00:00:03	0-1	Solo legato	(Off, On)
00:00:04	0-1	Commutateur de portamento	(Off, On)
00:00:05	0-1	Mode de Portamento	(Normal, Auto)
00:00:06	0-127	Temps de Portamento	(0 – 127)
00:00:07	0-1	Commutateur de réception du pan MIDI	(Off, On)
00:00:08	0-0	«réservé»	
00:00:09	0-1	Commutateur de réception MIDI du portamento	(Off, On)
00:00:0A	(00000AH) Taille totale		

Tableau –5–2 Paramètres des sections du Patch

Adresse	Données	Contenu et remarques	
00:00:00	0-127	Sélection du Tone	(a11 – b88)
00:00:01	0-127	Niveau	(0 – 127)
00:00:02	0-48	Transposition	(-24 – +24)
00:00:03	0-127	Accord fin	(-64 – +63)
00:00:04	0-127	Fréquence de coupure	(-64 – +63)
00:00:05	0-127	Résonance	(-64 – +63)
00:00:06	0-127	Temps d'attaque	(-64 – +63)
00:00:07	0-127	Temps de chute (relâchement)	(-64 – +63)
00:00:08	0-3	Assignation de sortie	(Dry, Reverb, Chorus, Direct)
00:00:09	0-14	Panoramique	(7> – <7)
00:00:0A	0-1	Commutateur de Tone	(Off, On)
00:00:0B	0-127	Zone (limite inférieure)	(C-1 – G9)
00:00:0C	0-127	(limite supérieure)	(C-1 – G9)
00:00:0D	(00000DH) Taille totale		

● Tableau 6 Tone

* Nombre de Tones programmés: aire temporaire (5 Parties x 4 sections), mémoire interne (128) et mémoire de la carte (128)

Tableau –6 Tone

Adresse	Données	Contenu et remarques	
00:00:00	32-127	Nom du Tone	(10 caractères ASCII)
00:00:0A	0-66	Tone d'origine	(Media) (U1 – U32, D1 – D32, I1 – I3)
00:00:0B	0-127		(Numéro) (1 – 128)
00:00:0C	0-1	DLM	Commutateur (Off, On)
00:00:0D	0-1		Mode (Off, On)
00:00:0E	0-127		Adresse de départ (0 – 127)
00:00:0F	0-127		Longueur de la boucle (1 – 128)
00:00:10	0-96	Accord	Grossier (-48 – +48)
00:00:11	0-127		Fin (-64 – +63)
00:00:12	0-15	Suivi de clavier de la hauteur	(-100% – +200%)
00:00:13	0-15	Env. de hauteur	Suivi de cl. du temps (-100% – +150%)
00:00:14	0-127		Temps d'attaque (0 – 127)
00:00:15	0-34		Niveau d'attaque (-12 – +12)
00:00:16	0-127		Temps de relâchement (0 – 127)
00:00:17	0-34		Niveau de relâchement (-12 – +12)
00:00:18	0-3	TVF	Mode (LPF, BPF, HPF, Bypass)
00:00:19	0-127		Fréquence de coupure (0 – 127)
00:00:1A	0-127		Résonance (0 – 127)
00:00:1B	0-3		Courbe de dynamique (1 – 4)
00:00:1C	0-15		Suivi de clav. de la fréq (-100 – +[illegible])
00:00:1D	0-127		Action de l'enveloppe (-64 – [illegible])
00:00:1E	0-127		Action de l'env./dynamique (0 – 127)
00:00:1F	0-15	TVF (env.)	Suivi de clav. du temps (-100 – +150%)
00:00:20	0-127		Temps d'env./dynamique (0 – 127)
00:00:21	0-127		Temps d'env./dyn. de relâch. (0 – 127)
00:00:22	0-127		Temps d'attaque (0 – 127)
00:00:23	0-127		Niveau d'attaque (0 – 127)
00:00:24	0-127		Temps de Decay 1 (0 – 127)
00:00:25	0-127		Niveau atteint par Decay 1 (0 – 127)
00:00:26	0-127		Temps de Decay 2 (0 – 127)
00:00:27	0-127		Niveau de sustain (0 – 127)
00:00:28	0-127		Temps de chute (0 – 127)
00:00:29	0-127	TVA	Niveau (0 – 127)
00:00:2A	0-3		Courbe de dynamique (1 – 4)
00:00:2B	0-127		Sensibilité à la dynam. (0 – 127)
00:00:2C	0-15	TVA (env.)	Suivi de clav. du temps (-100 – +150%)
00:00:2D	0-127		Temps d'env./dynamique (0 – 127)
00:00:2E	0-127		Temps d'env./dyn. de relâch. (0 – 127)
00:00:2F	0-127		Temps d'attaque (0 – 127)
00:00:30	0-127		Niveau d'attaque (0 – 127)
00:00:31	0-127		Temps de Decay 1 (0 – 127)
00:00:32	0-127		Niveau atteint par Decay 1 (0 – 127)
00:00:33	0-127		Temps de Decay 2 (0 – 127)
00:00:34	0-127		Niveau de sustain (0 – 127)
00:00:35	0-127		Temps de chute (0 – 127)
00:00:36	0-4	LFO	Onde (Tri, Sin, Squa., Saw, Rnd)
00:00:37	0-127		Vitesse (0 – 127)
00:00:38	0-15		Temps de retard (0 – [illegible])
00:00:39	0-15		Temps de montée (0 – [illegible])
00:00:3A	0-4		Offset (décalage) (-100% – +100%)
00:00:3B	0-127		Mod. de la hauteur (-64 – +63)
00:00:3C	0-127		Mod. du TVF (-64 – +63)
00:00:3D	0-127		Mod. du TVA (-64 – +63)
00:00:3E	(00003EH) Taille totale		

● Tableau 7 Rhythm Setup

* Peut être directement écrit en mémoire interne ou sur carte
* Spécifiez d'abord l'adresse d'une touche puis référez-vous aux paramètres de cette touche

Tableau –7 Rhythm Setup

Adresse	Données	Contenu et remarques	
00:00:00	0-52	Transposition de la Partie rythmique	(-28 – +24)
00:00:01	0-0	«réservé»	
00:00:02	------	Données de la touche E1 (mi1)	«voir tableau 7–1»
00:00:25	------	Données de la touche F1 (fa1)	«voir tableau 7–1»
00:00:48	------	Données de la touche F#1 (fa#1)	«voir tableau 7–1»
00:00:6B	------	Données de la touche G1 (sol1)	«voir tableau 7–1»
:	:	: (G#1 . F7)	
00:14:20	------	Données de la touche F#7 (fa#7)	«voir tableau 7–1»
00:14:43	------	Données de la touche G7 (sol#7)	«voir tableau 7–1»
00:14:66	(000A66H) Taille totale		

Tableau –7–1 Paramètres des touches de Rhythm Setup

Adresse	Données	Contenu et remarques		
00:00:00	0-66	Tone d'origine	(Media)	(U1 – U32. D1 – D32, I1 – I3)
00:00:01	0-127		(Numéro)	(1 – 128)
00:00:02	0-127	Note source		(Off. C#1 – G9)
00:00:03	0-76	Etouffement (mute)		(E-1 – G7. Off)
00:00:04	0-0	«réservé»		
00:00:05	0-14	Panoramique		(7> – <7)
00:00:06	0-3	Assignation de sortie		(Dry. Reverb, Chorus. Direct)
00:00:07	0-1	Mode d'enveloppe		(Sustain. No sustain)
00:00:08	0-24	Accord	Grossier	(-12 – +12)
00:00:09	0-127		Fin	(-64 – +63)
00:00:0A	0-127	Env de hauteur	Temps d'attaque	(0 – 127)
00:00:0B	0-34		Niveau d'attaque	(-12 – +12)
00:00:0C	0-3	TVF	Mode	(LPF, BPF, HPF, Bypass)
00:00:0D	0-127		Fréquence de coupure	(0 – 127)
00:00:0E	0-127		Résonance	(0 – 127)
00:00:0F	0-3		Courbe de dynamique	(1 – 4)
00:00:10	0-127		Action de l'enveloppe	(-64 – +63)
00:00:11	0-127		Action de l'env./dynamique	(0 – 127)
00:00:12	0-127	TVF (env)	Temps d'attaque	(0 – 127)
00:00:13	0-127		Niveau d'attaque	(0 – 127)
00:00:14	0-127		Temps de Decay 1	(0 – 127)
00:00:15	0-127		Niveau atteint par Decay 1	(0 – 127)
00:00:16	0-127		Temps de Decay 2	(0 – 127)
00:00:17	0-127		Niveau de sustain	(0 – 127)
00:00:18	0-127		Temps de chute	(0 – 127)
00:00:19	0-127	TVA	Niveau	(0 – 127)
00:00:1A	0-3		Courbe de dynamique	(1 – 4)
00:00:1B	0-127		Sensibilité à la dynam	(0 – 127)
00:00:1C	0-127	TVA (env)	Temps d'attaque	(0 – 127)
00:00:1D	0-127		Niveau d'attaque	(0 – 127)
00:00:1E	0-127		Temps de Decay 1	(0 – 127)
00:00:1F	0-127		Niveau atteint par Decay 1	(0 – 127)
00:00:20	0-127		Temps de Decay 2	(0 – 127)
00:00:21	0-127		Niveau de sustain	(0 – 127)
00:00:22	0-127		Temps de chute	(0 – 127)
00:00:23	(000023H) Taille totale			

● Tableau 8 Caractères de taille normale pour l'afficheur

* Les codes ASCII envoyés à cette adresse sont affichés en caractères ASCII de taille normale
* Les demandes de lecture à ces adresses donneront les codes ASCII à cet instant affichés
* L'aire d'affichage est constituée de 8 lignes x 40 caractères

Tableau –8 Caractères normaux

Adresse	Données	Contenu et remarques	
00:00:00	32-127	Ligne supérieure. colonne de gauche	(ASCII)
00:00:01	32-127	Ligne supérieure. colonne 2	(ASCII)
:			
00:02:3F	32-127	Ligne inférieure. colonne 40	(ASCII)
00:02:40	(000140H) Taille totale		

● Tableau 9 Caractères de taille double pour l'afficheur

* Les codes ASCII envoyés à cette adresse sont affichés en caractères ASCII de taille double en largeur et en hauteur
* Aucune demande de lecture à ces adresses ne peut être effectuée
* L'aire d'affichage est constituée de 4 lignes x 20 caractères

Tableau –9 Caractères doubles

Adresse	Données	Contenu et remarques	
00:00:00	32-127	Ligne supérieure. colonne de gauche	(ASCII)
00:00:01	32-127	Ligne supérieure. colonne 2	(ASCII)
:			
00:00:4F	32-127	Ligne inférieure. colonne 20	(ASCII)
00:00:50	(000050H) Taille totale		

● Tableau 10 Demande d'écriture de User Set

* Les données envoyées à cet emplacement mémoire entraînent l'écriture en mémoire (à l'emplacement déterminé par les données) du User Set actuellement en aire temporaire

Tableau –10 Demande d'écriture de User Set

Adresse	Données	Contenu et remarques	
00:00:00	0-19	Adresse d'écriture en mémoire	(I:11 – 88. C:11 – 88)
00:00:01	(000001H) Taille totale		

● Tableau 11 Demande d'écriture de Performance

* Les données envoyées à cet emplacement mémoire entraînent l'écriture en mémoire (à l'emplacement déterminé par les données) de la Performance actuellement en aire temporaire
* Un message est émis en retour pour indiquer le résultat de la procédure d'écriture
* Cette adresse ne peut pas faire l'objet d'une demande de données

Tableau –11 Demande d'écriture de Performance

Adresse	Données	Contenu et remarques	
00:00:00	0-127	Adresse d'écriture en mémoire	(I:11 – 88. C:11 – 88)
00:00:01	(000001H) Taille totale		

● Tableau 12 Demande d'écriture de Patch

* Les données envoyées à cet emplacement mémoire entraînent l'écriture en mémoire (à l'emplacement déterminé par les données) du Patch actuellement en aire temporaire
* Un message est émis en retour pour indiquer le résultat de la procédure d'écriture
* Cette adresse ne peut pas faire l'objet d'une demande de données

Tableau –12 Demande d'écriture de Patch

Adresse	Données	Contenu et remarques	
00:00:00	0-127	Adresse d'écriture pour la Partie 1	(A11 – B88)
00:00:01	0-127	Adresse d'écriture pour la Partie 2	(A11 – B88)
00:00:02	0-127	Adresse d'écriture pour la Partie 3	(A11 – B88)
00:00:03	0-127	Adresse d'écriture pour la Partie 4	(A11 – B88)
00:00:04	0-127	Adresse d'écriture pour la Partie 5	(A11 – B88)
00:00:05	(000005H) Taille totale		

● Tableau 13 Demande d'écriture de Tone

* Les données envoyées à cet emplacement mémoire entraînent l'écriture en mémoire (à l'emplacement déterminé par les données) du Tone actuellement en aire temporaire. La destination de l'écriture peut être la mémoire interne ou une carte.
* Un message est émis en retour pour indiquer le résultat de la procédure d'écriture.
* Cette adresse ne peut pas faire l'objet d'une demande de données.

Tableau –13 Demande d'écriture de Tone

Adresse	Données	Contenu et remarques		
00:00:00	0–127	Partie 1	Section 1 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:01	0–127		Section 2 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:02	0–127		Section 3 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:03	0–127		Section 4 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:04	0–127	Partie 2	Section 1 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:05	0–127		Section 2 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:06	0–127		Section 3 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:07	0–127		Section 4 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:08	0–127	Partie 3	Section 1 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:09	0–127		Section 2 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:0A	0–127		Section 3 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:0B	0–127		Section 4 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:0C	0–127	Partie 4	Section 1 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:0D	0–127		Section 2 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:0E	0–127		Section 3 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:0F	0–127		Section 4 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:10	0–127	Partie 5	Section 1 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:11	0–127		Section 2 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:12	0–127		Section 3 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:13	0–127		Section 4 (adresse d'écriture)	(all – b88)
00:00:14	(000014H) Taille totale			

● Tableau 14 Résultat de l'écriture

* Contient le résultat de la demande d'écriture effectuée (tableaux 10 à 13)
* Cette adresse ne peut pas faire l'objet d'une demande ou d'une écriture de données

Tableau –14 Résultat de l'écriture

Adresse	Données	Contenu et remarques	
00:00:00	0–127	Code des résultats	0 = écriture effectuée 1 = protection de la mémoire 2 = pas de carte 3 = carte non appropriée 4 = erreur d'écriture 5–126 = réservés 127 = autre erreur
00:00:01	(000001H) Taille totale		

4. PANIC (fonction panique)

Quand cette fonction est activée, le D–70 essaye de solutionner le problème de son (dans la plupart des cas, une note bloquée) rencontré par l'appareil piloté en MIDI à partir du D–70.

Le fait de presser le bouton Panic (PLAY et EDIT) fait transmettre au D–70 les messages suivants sur les 16 canaux MIDI, n représentant le canal.

Note Off (relâchée) pour tous les numéros de note	8n kk 7F
Bender ramené en position centrale (0)	En 00 40
Aftertouch par canal ramené à 0	Dn 00
Changement de commande 1 = 0 (modulation = 0)	Bn 01 00
64 = 0 (sustain ou Hold = 0)	Bn 40 00
7 = 127 (volume = 127)	Bn 07 7F

La longueur totale du message est de 6368 octets (128 touches x 3 octets + 14 par canal). Pour éviter toute saturation de la mémoire tampon du récepteur, les données sont envoyées à une vitesse inférieure de moitié à la vitesse de transfert MIDI, ce qui donne un temps de transmission d'environ 4 secondes.

SYNTHETISEUR SUPER LA
Modèle D–70

Tableau d'équipement MIDI

Date : 18 janvier 1990
Version : 1.00

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1 –16	1 –16	Mémorisé
	Modifié	1 –16	1 –16	
Mode	Par défaut	3	3, 4	Réglé en façade
	Modifié	×	×	
	Altéré	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻		Mémorisé
N° de note		0 –127	0 –127	
	Vraiment jouées	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 –127	
Dynamique	Enfoncement	○ v = 1–127	○ v = 1–127	
	Relâchement	○ v = 1–127	○ v = 1–127	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	×	×	
	Par canal	✻ 1	✻ 1	
Pitch bend		✻ 1	✻ 1 (-48–+12)	Résolution sur 8 bits
Changement de commande	0 – 95	✻ 1		
	1	✻ 1	✻ 1	Modulation
	5	✻ 1	✻ 1	Breath (souffle)
	7	✻ 1	✻ 1	Volume
	10	✻ 1	✻ 1	Panoramique
	64	✻ 1	✻ 1	Hold–1 (sustain)
	65	✻ 1	✻ 1	Commutateur Portamento
	1, 2, 6	○	○	Canal de commande
	16 – 19	○	○	
	64, 65	○	○	
	80 – 83	○	○	
Changement de programme		✻ 1 0 –127	✻ 1 0 –127	
	N° réels	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 –127	
Système exclusif		○	✻ 1	
Système commun	Position ds le morceau	×	×	
	Sélection du morceau	×	×	
	Accord	×	×	
Système en temps réel	Horloge	×	×	
	Commandes	×	×	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	×	×	
	All Notes OFF	×	×	
	Active sensing	○	○	
	Ré-initialisation	×	×	
Notes		✻ 1 Sélectionnable ○ ou × et mémorisable		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : OUI
× : NON

■ Comment lire un tableau d'équipement MIDI

○ : Les données MIDI peuvent être transmises ou reçues
× : Les données MIDI ne peuvent pas être transmises ou reçues

● Canal de base

Le canal MIDI pour la transmission (ou la réception) des données MIDI peut être choisi dans cette plage de valeur. Le réglage du canal MIDI reste en mémoire même après extinction de l'appareil.

● Mode

Les claviers les plus récents utilisent le mode 3 (omni off, poly).

Réception: les données MIDI sont reçues uniquement sur les canaux spécifiés, et sont jouées de façon polyphonique.

Transmission: toutes les données MIDI sont transmises sur le canal MIDI spécifié.

* L'appellation "Mode" se réfère aux messages de mode MIDI.

● Numéro de note

C'est la plage des numéros de note qui peuvent être transmis (ou reçus). La note n° 60 est le do médian (do4)

● Dynamique

C'est la plage de dynamique qui peut être transmise (ou reçue) avec les messages de Note On et Note Off.

● Aftertouch

Polyphonique: aftertouch polyphonique
Canal: aftertouch par canal

● Pitch Bend

Le D–70 peut transmettre et recevoir les messages de Pitch Bend.

● Changement de commande

Indique les numéros de commande qui peuvent être transmis (ou reçus), et ce qu'ils commandent. Pour plus de détails, référez-vous à l'équipement MIDI.

● Changement de programme

Les numéros de programme du tableau indiquent les données réelles (inférieurs d'une unité aux numéros de Patches et de Tones).

● Système exclusif

La réception des messages exclusifs peut être mise en ou hors fonction (voir System Setup).

● Système commun/système en temps réel

Ces messages MIDI sont utilisés pour synchroniser les séquenceurs et les boîtes à rythmes. Le D–70 n'utilise pas ces messages.

● Messages auxiliaires

Ces messages sont principalement destinés à surveiller le bon fonctionnement du système MIDI. La transmission de l'Active Sensing peut être mise en ou hors fonction.

CARACTERISTIQUES

D–70: synthétiseur Super LA

[Clavier]
76 notes (avec dynamique et aftertouch par canal)

[Source sonore]
Synthèse LA de deuxième génération
TVF (filtre variant dans le temps) (passe-bas, passe-haut, passe-bande)
Nombre de voix simultanément produisibles: 30

[Mémoire interne]
System Setup: 1
User Sets: 10
Performances: 64
Patches: 128
Tones: 128
Configuration rythmique (76 notes: mi1 à sol7): 1
Tones d'origine: 119

[Carte RAM (M–256E)]
System Setup: 1
User Sets: 10
Performances: 64
Patches: 128
Tones: 128
Configuration rythmique (76 notes: mi1 à sol7): 1

[Face avant]
Levier bender/modulation
Curseur de volume général (Master Volume)
Curseur C1
Curseur de brillance (Brightness)
Bouton Play
Bouton Edit
Bouton PCM Card
Bouton Solo
Bouton Portamento
Bouton de relâchement (release)
Bouton de coupure (cutoff)
Bouton d'attaque (attack)
Bouton de niveau (level)
Bouton de panoramique (pan)
Bouton d'accord (tuning)
Curseurs de la Tone Palette (1 – 4)
Boutons Tone/Zone Select (1 – 4)
Bouton d'affichage des Tones (Tone Display)
Bouton MIDI OUT
Bouton des effets (EFFECT/CTRL)
Bouton de Parties (Part)
Bouton des programmes utilisateur (user)
Boutons de fonction (F1 – F5)
Bouton Exit
Boutons du curseur
Bouton DEC (diminution)
Bouton INC (augmentation)
Bouton Performance
Bouton Patch
Bouton Tone
Bouton A/B
Bouton INT/CARD
Bouton Command
Bouton Write
Boutons Enter
Boutons de banque (1 – 8)
Boutons de numéro (1 – 8)
Molette Value

[Face arrière]
Commutateur d'alimentation
Fente pour carte RAM
Commutateur de protection
Potentiomètre de contraste
Prises MIDI (IN, OUT, THRU)
Prises jacks d'entrée (pédale d'expression, pédale-commutateur, pédale de sustain)
Fentes pour carte PCM (A, B)
Prises jacks de sortie DIRECT (L/R)
Prises jacks de sortie MIX (L/R)
Prise casque

[Dimensions externes]
1196 (Longueur) x 310 (largeur) x 85 (hauteur) mm

[Poids]
12 kg

[Consommation électrique]
14 W

[Accessoires fournis]
Mode d'emploi
Feuille explicative de la fonction Store All
Câble de connexion: PJ – 1 x 1

[Accessoires optionnels (vendus séparément)]

Carte RAM (carte mémoire): M–256E
Carte PCM (bibliothèque sonore):
série SN-SPLA, série SN-U110
Casque stéréo: RH-100
Commutateur au pied:
(type verrouillable) FS–1; FS–5L
(type fugitif) FS–5U, DP–2, DP–6
Pédale d'expression: EV–5, EV–10
Stand clavier: KS–5, KS–7, KS–8

* Les caractéristiques et l'apparence extérieure sont sujettes à modification sans notification préalable.

INDEX

[A]

Accord fin 40, 54, 111
  Tone 116
  Tone rythmique 132
Accord général 22, 137
Accord grossier
  Tone 116
  Tone rythmique 132
Aire mémoire 78
Aire temporaire 78, 144, 150, 157, 158
Assignation de sortie
  Tone Palette 26, 43, 53, 60, 63, 112
  Tone rythmique 131
Auto (Mode Portamento) 28, 57, 110
Auto-démonstration 81

[C]

Canal
  Nom 146
  Palette MIDI 68, 104
  Partie 66, 98
  Réglage (Command) 156, 157, 162
Canal de commande 35, 49, 137
Carte RAM 18, 19, 20, 36, 48, 52, 140
Changement de programme
  Numéro 46, 49, 68, 104
  Liste des numéros 46
  Réception des numéros 67, 99
Chorus
  Feedback 62, 106
  Intensité 61, 106
  Mode de sortie 62, 106
  Niveau 61, 106
  Temps de retard 63, 106
  Type 62, 105
  Vitesse 61, 106
Clavier
  Assignation 28, 53, 56, 109
  Mode (MIDI OUT) 30, 69, 103
  Mode (Patch) 27, 54, 57, 108, 111
  Transposition 40, 54, 111
Command 81, 83, 156
Commutateur
  Mode de dynamique (MIDI OUT) 30, 68, 103
  Mode de dynamique du Patch 27, 56, 108
Copy (Command) 156, 157, 160
Cutoff (fréquence de coupure)
  Suivi de clavier (Tone) 120
  Tone 119
  Tone Palette 39, 54, 112
  Tone rythmique 133

[D]

Décimal 46
Déclenchement
  Multiple 109
  Simple 109
Delay
  Temps de retard (LFO) 127
Delete (effacement) 87
  Nom (Command) 156, 158, 166
Destination (tableau des commandes) 34, 97, 101, 102
Direct Jump (accès direct) 85
Direction 139
DLM 74, 76, 115, 117
Dump
  Handshake 141, 143, 145
  One Way 141, 143, 145
Durée d'attaque (Tone Palette) 39, 55, 112
Dynamique (courbe)
  MIDI OUT 102
  Patch 107
  Rhythm TVA 135
  Rhythm TVF 133
  Tone TVA 124
  Tone TVF 120
Dynamique (mode)
  MIDI OUT 30, 68, 103
  Patch 27, 56, 108, 111
Dynamique (sensibilité à la)
  MIDI OUT 103
  Patch 107
  Rhythm TVA 135
  Tone TVA 124

[E]

Echange (Command) 156, 157, 160
Effet (On, Off) 67, 99
EG (générateur d'enveloppe) 74, 82
End (fin) (Command) 146
Enveloppe
  Temps/intensité (Rhythm Pitch) 132
  Temps/intensité (Tone Pitch) 118
  Temps/niveau (Rhythm TVA) 135
  Temps/niveau (Tone TVA) 126
  Temps/niveau (Tone TVF) 123
  Temps/niveau (Rhythm TVF) 134
Enveloppe (action)
  Rhythm TVF 133
  Tone TVF 121
Enveloppe (mode) (Tone rythmique) 131
Enveloppe (sensibilité à la dynamique)
  Rhythm TVF 134
  Tone TVF 121
Enveloppe (sensibilité à la dynamique de relâchement)
  Tone TVA 126
  Tone TVF 123
Enveloppe (suivi de clavier)
  Tone Pitch 116
  Tone TVA 125
  Tone TVF 122
Etouffement (Tone rythmique) 130
Exclusif (message) 137, 141, 143, 144
Exclusif (réception) 137

[F]

Feeling analogique 67, 99
Filtre (mode)
  Tone 119
  Tone rythmique 133
Fonction (tableau des commandes) 34, 96, 98, 101
Formatage (Command) 140

[G]

GBN 46

[H]

Hauteur (pitch)
Intensité de la modulation 128
Suivi de clavier (Tone) 116
Hold
Pédale 138
Sustain 138

[I]

Initialisation (Command) 146, 156, 157, 160
Insert 87
Internal 24, 34, 36, 79, 139, 141

[K]

KB Part (partie jouée par le clavier) 32, 35, 67, 96

[L]

Layer
Mode de clavier (MIDI OUT) 30, 69, 103
Mode de clavier du Patch 27, 54, 57, 108
LFO 74
Local (commutateur) 139
Longueur (DLM) 76, 115, 117

[M]

MIDI
Volume 39, 69, 104
Palette MIDI 44, 104
MIDI OUT 24, 34
MIDI OUT (mode Link) 138
Mix
Mode de dynamique (MIDI OUT) 30, 68, 103
Mode de dynamique du Patch 27, 56, 108
Mode
DLM 77, 115, 117
Transfert de données 141, 143, 145

[N]

Niveau
Rhythm TVA 134
Tone Palette 39, 54, 111
Tone TVA 124
Niveau de sortie (Partie) 39, 58, 66, 98
Normal
Mode de dynamique (MIDI OUT) 30, 68, 103
Mode de dynamique du Patch 27, 56, 108
Mode Portamento 28, 57, 110
Note source 130

[O]

Off (Command) 162
Offset (LFO) 128
Onde (forme) (LFO) 127

[P]

Palette MIDI 22, 27, 33
Panic 51, 81
Panoramique
Tone rythmique 131
Tone Palette 54, 113
Réception 110
Part Off (Command) 162
Partie (1 – 5, R) 24
Partie synthé 35, 54, 58, 64, 66
Patch 24, 139
Liste 45, 90
Niveau 53, 107
Nom 107
Pavé numérique 47
PCM 74, 76, 82
Carte 93
Onde 28, 74, 76
Pédale
A verrouillage 33
Fugitive 33
Pédale-commutateur 138
Performance 17, 24, 139
Nom 96
Liste 19, 44, 90
Poly 28, 47, 56, 92, 109
Portamento 28, 47, 57, 92, 109
Mode 28, 57, 110
Réception 110
Temps 28, 57, 110
Priorité 67, 98

[R]

Relâchement (durée) (Tone Palette) 39, 55, 112
Résonance
Tone rythmique 133
Tone 120
Tone Palette 39, 54, 112
Reverb
Durée 59, 105
Feedback (répétition) 60, 105
Niveau 59, 105
Type 59, 105
Rhythm Setup 24, 31, 35, 36, 78, 82
Rise Time (durée de la montée du LFO) 128

[S]

Section L-1 – U-4
Palette MIDI 29
Tone Palette 26
Seuil de déclenchement (dynamique)
MIDI OUT 30, 68, 103
Patch 27, 56, 108
Solo 28, 47, 56, 92, 109
Solo Legato 28, 56, 109
Sostenuto 138
Split
Mode de clavier (MIDI OUT) 30, 69, 103

Mode de clavier du Patch 27, 54, 57, 108
Split (point de)
MIDI OUT 30, 69, 103
Patch 27, 54, 57, 108
Start (DLM) 76, 77, 115, 117
Store All (Command) 78, 150, 156, 158, 164
System Setup 25, 36, 78

[T]

Tableau des commandes
KB PRM 64, 96
MIDI OUT 71, 101
Partie synthé 64, 99
Tone 24, 36, 139
Liste 45, 91
Nom 114
Sélection 111
Tone Palette 113
Tone (media d'origine)
Tone 114
Tone rythmique 129
Tone d'origine 74, 75, 82, 94
Tone d'origine (paramètres) (Command) ... 156, 158, 163
Tone d'origine (numéro)
Tone 114
Tone rythmique 129
Tone Palette 24, 26
Tone rythmique 82
Transfert de données 84, 139, 141, 143, 144
Transposition 39, 69, 109
Transposition de la Partie rythmique 31, 136
TVA 74, 82
Intensité de la modulation 128
TVF 74, 82
Intensité de la modulation 128

[U]

Unité (numéro) 137, 141, 143, 144
User Set 17, 25, 36, 139

[V]

Valeur (tableau de commandes) 34, 97, 100, 102
Vitesse (LFO) 127
Volume (réception) 67, 99

[W]

WG (générateur d'onde) 74, 76, 82
Write 78, 150

[Z]

Zone
Mode de clavier (MIDI OUT) 30, 69, 103
Mode de clavier du Patch 27, 54, 57, 108
Palette MIDI 30, 44, 104
Partie 31, 66, 98
Tone Palette 27, 43, 113

【V】

Value (Contoroller Map) 34, 97, 100, 102
Velocity Curve
MIDI OUT 102
Patch 107
Rhythm TVA 135
Rhythm TVF 133
Tone TVA 124
Tone TVF 120
Velocity Mode
MIDI OUT 30, 68, 103
Patch 27, 56, 108, 111
Velocity Sensitivity
MIDI OUT 103
Patch 107
Rhythm TVA 135
Tone TVA 124
Volume Rx 67, 99

【W】

WG 74, 76, 82
Waveform(LFO) 127
Write 78, 150

【Z】

Zone
MIDI OUT Key Mode 30, 69, 103
MIDI Palette 30, 44, 104
Part 31, 66, 98
Patch Key Mode 27, 54, 57, 108
Tone Palette 27, 43, 113